

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE ARTES

CARRERA DE ARTES VISUALES

“CREACIÓN DE SEIS ILUSTRACIONES CONCEPTUALES, BASADAS EN LA REGULACIÓN DE LAS REDES SOCIALES PARA SER APLICADAS EN UN PROCESO DE ESTAMPADO”

Trabajo de investigación previo a la
obtención del título de Licenciado en
Artes Visuales, mención en Ilustración

Autor: Milton Xavier Sacta Méndez

0106001662

Tutor: Mgs. Manuel Giovanni Guzmán Galarza

0102223732

Cuenca-Ecuador

2017



RESUMEN

Desde hace muchos años el arte del estampado y específicamente los diseños conceptuales, han formado parte de la sociedad, dotando a la misma de diferentes expresiones y significados que tratan de alguna manera de dar a conocer el sentimiento del artista inmerso en la ilustración.

El presente proyecto pretende crear seis ilustraciones conceptuales, basadas en la regulación de las redes sociales, con el fin que las mismas sean aplicadas en procesos de estampado. El contenido de este trabajo incluye la problemática, objetivos, antecedentes e historia del estampado; su expresión artística, concepto y técnicas, estéticas actuales, simbología en el mundo urbano, elección del estampado adecuado y las redes sociales, concepto de una ilustración conceptual, elaboración de seis ilustraciones partiendo de un tema específico, las mismas que, finalmente serán las encargadas de regular las redes sociales en base a su significación.

Palabras clave. SERIGRAFÍA, ESTAMPADO, BOCETO, RED SOCIAL, CONCEPTUAL, ESTARCIDO.



ABSTRACT

For many years printed art and specifically conceptual designs, have formed part of society giving different expressions and meanings dealing in some way to understand the feeling that the artist was immersing in the illustration.

The present project aims to create six conceptual illustrations, based on the regulations of social networks, in order that the same be applied in the printing process. The content of this project includes the problem, the objects, antecedents and history of the print, it's artistic expression, concept and techniques, current aesthetics, symbolism in the urban world, choice of suitable print and the social networks, concept of conceptual illustration, elaboration of six starting illustrations of a specific theme, and finally there will be the responsibility of regulating the social networks on the basis of their significance.

Key words. SCREEN PRINTING, PRINT, SKETCH, SOCIAL NETWORKS, CONCEPTUAL, ESTARCIDO



ÍNDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA.....	1
RESUMEN.....	2
ABSTRACT	3
ÍNDICE DE CONTENIDO	4
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	6
CLÁUSULAS DE DERECHO DE AUTOR.....	10
Cláusula de Propiedad Intelectual.....	11
DEDICATORIA.....	12
AGRADECIMIENTO.....	13
INTRODUCCIÓN.....	14
CAPÍTULO 1	16
1. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN Y ANTECEDENTES.....	16
1.1. Planteamiento del Problema.....	16
1.2. Justificación.....	17
1.3. Objetivos.	17
1.3.1. General.....	17
1.3.2. Específico.	17
1.4. Antecedentes.	17
1.4.1. El estampado en la Antropología.	18
1.4.2. Historia del estampado.....	19
CAPÍTULO 2	22
2. EL ESTAMPADO COMO EXPRESION ARTÍSTICA	22
2.1. Concepto de estampado.	22



2.2. El estampado como arte.	23
2.3. La técnica del estampado elementos, materiales y tipos.	25
2.3.1 Estampados directos.	25
2.3.2 Proceso Gráfico.	35
2.3.3 Etapas básicas del proceso estampado común.....	36
CAPÍTULO 3	38
3. ESTÉTICAS ACTUALES DEL ESTAMPADO	38
3.1. Simbología del estampado en el mundo urbano. Referentes estéticos.	38
3.2. Elección del estampado adecuado.	41
CAPÍTULO 4	43
4. EL ESTAMPADO Y LAS REDES SOCIALES.	43
4.1. Concepto de red social.	43
4.2. Beneficios y desventajas de las redes sociales.	43
4.3. Punto de vista filosófico de las redes sociales.....	44
CAPÍTULO 5	49
5. LA ILUSTRACIÓN CONCEPTUAL.....	49
5.1. Concepto.	49
5.2. Herramientas para la Ilustración Conceptual.....	49
5.3. Proceso creativo de una serie de Ilustraciones.....	51
5.1. Boceto conceptual.	51
5.2. Boceto Analítico.....	52
5.3. Boceto Perspectivo.....	53
5.4. La Retórica en la Imagen.	54



5.5. Elaboración de 6 ilustraciones partiendo de un tema específico.	59
5.6. Documentación gráfica, paso a paso de un estampado.	79
5.6.1. Primer paso desde los bocetos conceptuales e imágenes tomadas como referencia, basados en el guion (argumentación) o concepto hasta la ilustración final terminada.	79
5.6.2. Segundo paso, desde la computadora al estampado final.	88
5.6.3. Tercer paso, resultado final.	97
5.7. Glosario de Términos.	99
CONCLUSIONES.	101
RECOMENDACIONES.	102
BIBLIOGRAFÍA.	103
ANEXOS.	106

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: La obra artística más antigua del planeta.	18
Imagen 2: Pintura rupestre. Altamira. Paleolítico MÁSCARA.	19
Imagen 3: Plantillas aplicadas sobre cabellos humanos muy tensados y pegados sobre un marco rectangular.	20
Imagen 4: Nanami Cowdroy y su estampado como expresión artística.	22
Imagen 5. Estampación textil con sellos de madera.	25
Imagen 6: Rodillos con estampados.	26
Imagen 7: Termotransferencia.	27
Imagen 8: El estampado serigráfico paso a paso.	28
Imagen 9: Urdimbre.	28



Imagen 10: La Corrosión.....	29
Imagen 11: Técnicas de estampación.....	30
Imagen 12 Técnica del Batik	30
Imagen 13: Tiedye.....	31
Imagen 14: Plotter de corte e impresión (Roland).....	20
Imagen 15: Tubos de vinil térmico y textil	33
Imagen: 16 Plancha industrial.	34
Imagen 17: Diseño final.....	34
Imagen 18: Estampados realizados.	35
Imagen 19: Boceto Conceptual.	52
Imagen 20: Boceto Analítico.....	53
Imagen 21: Tranvía de Cuenca.	54
Imagen 22: Ejemplo de antífrasis.....	55
Imagen 23: Ejemplo de antítesis	55
Imagen 24: Ejemplo de antítesis	56
Imagen 25: Ejemplo de hipérbole.....	56
Imagen 26: Ejemplo de elipsis y perífrasis.....	57
Imagen 27: Ejemplo de Metáfora	58
Imagen 28: Ejemplo de metáfora.....	59
Imagen 29: Ilustración 1.....	60
Imagen 30: Ilustración 2.....	63
Imagen 31: Ilustración 3.....	68
Imagen 32: Ilustración 4.....	71
Imagen 33: Ilustración 5.....	74



Imagen 34: Ilustración 6.....	77
Imagen 35: I'm sorry/Not sorry.	79
Imagen 36: De Facebook a la cárcel.....	80
Imagen 37: Facebook es como una cárcel.	80
Imagen 38: Boceto conceptual 1.	81
Imagen 39: Boceto conceptual 2.	81
Imagen 40: Boceto conceptual 3.	82
Imagen 41: Boceto conceptual 4.	82
Imagen 42: Definición de la idea.	83
Imagen 43: Boceto trabajado siluetas del fondo, y escala de grises en la figura humana principal, con la utilización básica del programan LÁPIZ tomando en cuenta luces y sombras a trabajar posteriormente.	83
Imagen 44: Aplicación de escala de grises pero ya con degradados, al igual que la elaboración de luces fuertes en la figura humana realizado con la herramienta AERÓGRAFO del Programa mencionado anteriormente SketchBook pro.	84
Imagen 45: Primeras manchas de color de fondo utilizando la herramienta de MULTIPLICAR, para así usar los tonos grises aplicados anteriormente, eso sí tomando en cuenta y respetando las áreas de las siluetas de la ciudad.	84
Imagen 46: Color trabajado en la figura humana usando varios tonos de piel empleando la paleta de colores para así dar un tono realista de piel con degradados.	85
Imagen 47: Inicio de trabajo sobre la cárcel de Facebook utilizando tonos fuertes y cortantes para dar la impresión de metal utilizando pinceles disponibles en el programa, de cerdas redondas y duras para difuminar.	85
Imagen 48: Elaboración de contraste en el fondo y elaboración de luces de la ciudad utilizando la herramientas de SELECCIONAR y AEROGRADO con flujo bajo.	86
Imagen 49: Figura humana terminada al 100% retoques de pequeñas luces, detalle de cabello utilizando pincel redondo de cerdas sintético para así dar	



realismo y volumen, modificación de luces en los barrotes utilizando la herramienta de MULTILÍNEA COPIC y PINCEL R.....	86
Imagen 50: Últimos retoques de fondo capa por capa, dando brillos fuertes al primer plano de la cárcel de Facebook con AEROGRAFO y pinceles finos, rotulador y pinceles de difuminado.	87
Imagen 51: Diseño final de la ilustración con mejoras y sus respectivas luces y sombras.....	87
Imagen 52: Ilustración final convertida en formato EPS.....	88
Imagen 53: Configuración de impresión, color de modo RGB a modo CMYK (Programa de Plotter).	88
Imagen 54: Programación de corte, presión, rapidez y tiempo (plotter).....	89
Imagen 55: Archivo impreso y plotteado.....	89
Imagen 56: Recortar el diseño individualmente con unas tijeras para poder desprender con facilidad el resto de material.....	90
Imagen 57: Retirar sobrante de material en blanco.....	90
Imagen 58: Colocar el papel transfer sobre la ilustración libre de material sobrante.....	91
Imagen 59: Programar la temperatura estándar de 320 ° en la plancha.	92
Imagen 60: Ubicar la camiseta sobre en la plancha.	93
Imagen 61: Situar la ilustración con el transfer sobre la camiseta.	94
Imagen 62: Bajar la plancha con cuidado por 12 segundos y luego levantarla.	95
Imagen 63: Esperar cinco segundos y retirar cuidadosamente el transfer de la ilustración.....	96
Imagen 64: Resultado final.	98



Universidad de Cuenca
Clausula de propiedad intelectual

Milton Xavier Sacta Méndez, autor del Trabajo de Titulación "Creación de seis ilustraciones conceptuales, basadas en la regulación de las redes sociales para ser aplicadas en un proceso de estampado", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 13 de junio de 2017



Milton Xavier Sacta Méndez

C.I: 0106001662



Universidad de Cuenca
Clausula de derechos de autor

Milton Xavier Sacta Méndez, autor del Trabajo de Titulación "Creación de seis ilustraciones conceptuales, basadas en la regulación de las redes sociales para ser aplicadas en un proceso de estampado", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de licenciado en Artes Visuales, mención en Ilustración. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 13 de junio de 2017

Milton Xavier Sacta Méndez

C.I: 0106001662



DEDICATORIA

Quiero dedicar esta tesis a mis padres: Soraida Méndez y Luis Sacta, quienes me dieron la vida, educación y apoyo, sin condiciones.

A mi familia, a mis hermanas: Martha, Maribel, Ximena, Joanna, a mis hermanos: Fabricio, Chrys, Freddy, Juan Pablo y a mi novia Diana, quienes siempre me brindaron su consejo y sentimiento oportuno.

A mí hermano y mejor amigo, Juan Carlos, quien a pesar de residir en los Estados Unidos; siempre me guía y apoya incondicionalmente como un padre, sin él no hubiese alcanzado mi meta; y por él también esta tesis.



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios principalmente por permitirme lograr mis objetivos y cumplir mis metas a lo largo de este camino. A mi tutor y amigo al Profesor Manuel Guzmán Galarza, por aceptar la dirección de esta tesis, por su apoyo y orientación a lo largo de este proyecto.

A mi amigo Alejandro Pugo con quien decidimos cumplir esta meta, gracias por ser mi compañero de trayecto y juntos alcanzar nuestro objetivo.



INTRODUCCIÓN

La sociedad es la base organizada en donde se desarrolla una persona, en los últimos tiempos, se ha perfeccionado con énfasis la relación que llevan las manifestaciones culturales y el individuo en sí. La misma que se ha acomodado paulatinamente a las nuevas situaciones y desafíos que impone la sociedad o en otros términos la juventud o tendencia actual; la cual demanda de instrumentos que favorecen a la formación adecuada del sujeto y el ambiente en el que vive.

Con este antecedente se podría decir que uno de los mayores vicios que enfrenta la sociedad en la actualidad es la tecnología y sus nuevos instrumentos de dominio, manifestando de otra manera las “Redes sociales”, lo que evidencia la mala relación del individuo con la familia y con la sociedad en general, que no le permite satisfacer sus necesidades y desenvolverse adecuadamente en el conglomerado en el que habita.

Este contexto, explicar la importancia del estudio sobre la creación de seis ilustraciones conceptuales, basadas en la regulación de las redes sociales para ser aplicadas en un proceso del estampado, como respuestas y soluciones a la realidad social antes mencionada de forma concreta y coherente.

El primer capítulo hace referencia a la problemática y cómo el desarrollo de técnicas y nuevos diseños conceptuales en el proceso del estampado, ayudan a muchas personas a que vivan de este arte. Además de su historia, sus orígenes y de su progreso hasta nuestros días.

En el segundo capítulo se desarrolla al estampado como expresión artística, lo que permite emitir un concepto del mismo e identificarlo como arte y dar a conocer que es un acto estrechamente ligado con la humanidad y sus grupos sociales. Otro elemento establecido en este capítulo es la técnica del estampado elementos, materiales y tipos, en donde se pone en conocimiento diferentes métodos de estampación y la aplicación directa de la tinta sobre la tela mediante presión o calor .



En el tercer capítulo se establece las estéticas actuales del estampado, la simbología en el mundo urbano con sus referentes estéticos y la forma de actuar de una persona para elegir el estampado adecuado a llevar en su prenda de vestir.

Como cuarto capítulo se establece la relación del estampado y las redes sociales, ventajas desventajas y el punto de vista filosófico, que influye en las ilustraciones del mismo.

En el capítulo quinto se presenta a la ilustración conceptual, concepto, herramientas, diferentes tipos de bocetos conceptuales, la retórica en la imagen, elaboración de seis ilustraciones conceptuales con su respectiva documentación gráfica paso a paso, para terminar con las conclusiones y las recomendaciones.

Para concluir vale indicarse que este tipo de proyectos es sumamente necesario, debido a que es importante hacer que la sociedad observe el camino que se sigue y sobre todo que sepa que el estampado es un arte que ayuda a su crecimiento moral, haciéndole notar las fallas inmersas en las mismas mediante la ilustración.



CAPÍTULO 1

PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN Y ANTECEDENTES.

1.1 Planteamiento del Problema.

Las artes y su cultura, son un medio socializador por el cual el estampado como un sistema de impresión desarrolla en las personas la capacidad de innovación y originalidad de cualquier idea, en diversos materiales ya sea para vestir o simplemente por diferenciarse del resto de la sociedad; el diseño y el arte pueden mejorar los procesos de creación de la imagen. Ya que se utiliza el conocimiento, la creatividad del individuo que desea que el arte que tenemos en nuestro interior sea plasmado en cualquier material que imaginemos, para poder compartir con los demás nuestras emociones, sensaciones y pensamientos. (Almeida & Champutiz, 2012)

En este contexto algunas personas no ven más allá de la realidad que los acoge, esto sumado a los nuevos avances tecnológicos en el arte del estampado y su mejoramiento acelerado, produce que la mayoría de diseñadores en Cuenca, plasmen sus diseños de manera artesanal, es decir de manera no tecnificada y con un tiraje corto, lo que causa la reducción de trabajo para los pequeños empresarios, al no poseer los diseños necesarios para satisfacer el mercado de hoy. Las grandes fábricas al poseer tecnología de punta, realizan estampados con mayor calidad, rapidez y sobre todo con variedad de diseños. (Fundación Botín, 2014)

Lo manifestado anteriormente, más el poco presupuesto, provoca que las pequeñas empresas por ahorrar material, ya no personalicen sus diseños sino más bien, obras elaborados por otras personas, que son puestos a la moda por algún artista, ilustrador y como es el caso el presente estudio, usando como referencia los efectos en las redes sociales, se realizan propuestas de ilustración que pretenden llevar a la reflexión sobre los impactos que el uso "indiscriminado" que éstas producen.

El desarrollo de técnicas y nuevos diseños conceptuales en el proceso de estampado es de gran ayuda para muchas personas que viven de este arte, ya que el avance de la industria textil se debe justamente al pensamiento creativo del ilustrador.

1.2 Justificación.

En el caso de nuestro estudio, los diseños serán estampados en camisetas ya que es una prenda de vestir que todo mundo utiliza, entonces, con una pequeña inversión puedes ofrecer a tus clientes una gran gama de productos personalizados, en este caso sería hacer llegar al público más fácil y accesiblemente nuestro mensaje. Además, de que las impresiones en camisetas tienen un aspecto muy profesional y una gran durabilidad en lo que es el vinil térmico, lo mejor de todo: es que la venta de este tipo de camisetas es un negocio muy rentable dando una mejor promoción al fabricante o en este caso al ilustrador de los diseños impresos en las mismas.

1.3 Objetivos.

1.3.1 General.

- Crear seis Ilustraciones Conceptuales, basadas en la regulación de las redes sociales, con el fin de que las mismas sean aplicadas en procesos de estampado.

1.3.2 Específico.

- ✓ Realizar una serie de ilustraciones con la misma temática, pero de concepto diferente.
- ✓ Imprimir en gran formato 3 ilustraciones de las series, de un tema específico.
- ✓ Exponer la importancia del estampado como expresión artística
- ✓ Revalorizar las principales características y técnicas utilizadas en el estampado de ilustraciones.
- ✓ Realizar y documentar el proceso de estampado de una de las Ilustraciones creadas.

1.4 Antecedentes.

1.4.1 El estampado en la Antropología.

Antropológicamente se podría afirmar que el origen del estampado se remonta al estarcido *"impresión de dibujos o imágenes, elementos decorativos, letras, entre otros, dibujados previamente sobre una plantilla que, colocada sobre una superficie, permite el paso de la pintura o tinta a través de las partes vaciadas, pasando por encima una brocha, rodillo o racleta"*.(Humanas, 20 de junio del 2010).



Imagen 1: La obra artística más antigua del planeta.

Fuente: <http://thecreatorsproject.vice.com/es/blog/la-nueva-obra-de-arte-mas-vieja-del-mundo-tiene-40000-anos>

Pues está comprobado que el estarcido ya existió hace miles de años antes de Jesucristo, gracias al descubrimiento de pinturas halladas en cuevas prehistóricas que se hicieron " *espolvoreando tierras coloreadas muy molidas sobre bases puestas previamente sobre las paredes*" (Conocimientos, 2013).

1.4.2 Historia del estampado.

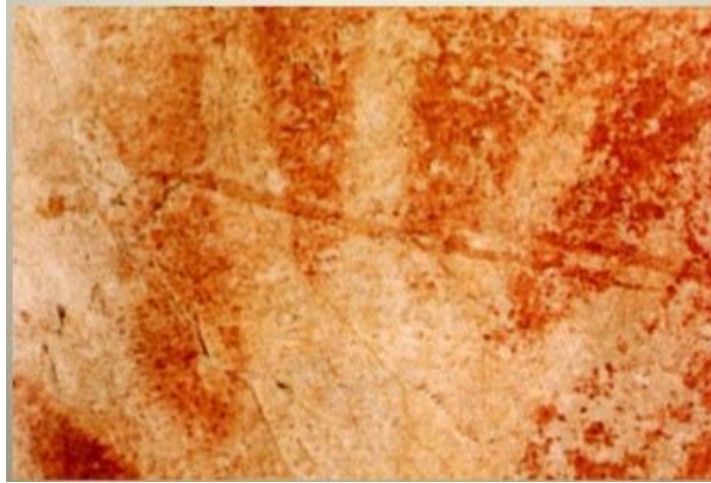


Imagen 2: Pintura rupestre. Altamira. Paleolítico MASCARA.
Fuente: <http://es.slideshare.net/erlencitacatro/historia-del-estampado>.

No se conoce a ciencia cierta quién fue el inventor del sistema de estampado ni la época, peor aún el lugar. Lo que sí se sabe es que es un sistema convencional que se desarrolla a partir del descubrimiento de la imprenta, *"que consiste en el paso de la tinta a través de una plantilla que sirve de enmascaramiento, unida a una trama tensada en un bastidor"*. (Conocimientos, 2013).

Partiendo de este precepto múltiples autores afirman que, en China, Japón y las Islas Fiji, se han encontrado los antecedentes más antiguos de estampado estarcido. En estos lugares, los habitantes usaban hojas de plátano para estampar sus tejidos. Recortaban dibujos que, puesto sobre los tejidos, coloreaban con pinturas vegetales. La idea, posiblemente, surgió cuando notaron que las hojas de los árboles y de los arbustos habían sido horadadas por los insectos. Antiguamente, en Egipto decoraron las pirámides y los templos con estarcidos para elaborar murales de cerámica y otros objetos. (Silva, 2005)



Imagen 3: Plantillas aplicadas sobre cabellos humanos muy tensados y pegados sobre un marco rectangular
Fuente: <http://es.slideshare.net/erlencitacatro/historia-del-estampado>.

Con el arribo de tipos de arte del Japón a Europa desde el 1600, se pudo comprobar que no se hicieron por estarcido, sino con “*plantillas aplicadas sobre cabellos humanos muy tensados y pegados sobre un marco rectangular*”. (CARRILLO, 2012). Tanto en el procedimiento del estampado como el estarcido, la mayor dificultad era la necesidad de puentes para sujetar las partes interiores de dibujos o letras en su sitio exacto y ésta solamente podía ser evitada con un segundo estarcido.

A principios del siglo XXI, en Europa y Estados Unidos empezó la aplicación del sistema de impresión por serigrafía como base de la técnica actual de estampado. Se hicieron a base de plantillas hechas de papel engomado que se espolvoreaban con agua y se pegaban sobre un tejido de algodón cosidas a una lona, se tensaba de forma manual sobre un marco de madera al que se sujetaba



por medio de grapas o por un cordón introducido sobre un canal previamente hecho en el marco.

Colocaban encima la pintura o la tinta, se arrastraba y presionaba sobre el dibujo con un cepillo hecho de madera con goma o caucho y la reproducción de las imágenes en el soporte se producía con el paso de la tinta a través de la plantilla. Con esta técnica se dio origen en Francia al sistema de estampación conocido por **estampación a la Lionesa**, en Francia. Tenía características semejantes al sistema de serigrafía. Se inició el rápido desarrollo de este procedimiento con la invención de laca o emulsión que permitía sustituir el papel engomado sobre el tejido con mayor perfección en la impresión.

Al principio, los primeros trabajos se empezaron a realizar en pequeños talleres en Europa y en Estados Unidos. Además, que parecía un sistema elemental de reproducción, animó a muchas personas a empezar estos trabajos. Sin embargo, lo dejaron definitivamente debido a la falta de técnica y de medios y el no proseguir con las investigaciones necesarias para la mejora del procedimiento. (Silva, 2005)

La primera patente sobre el estampado moderno pertenece al Inglés Samuel Simón y al norteamericano John Pilsworth que entre 1907 y 1915 realizaron la máquina con pantalla obtenida fotográficamente. La primera máquina serigráfica fue elaborada por el norteamericano Edward Owens en 1920. En el transcurso de la segunda Guerra Mundial, los Estados Unidos descubrieron lo apropiado de este sistema para marcar material bélico tanto en las fábricas como en los propios frentes de guerra, habiéndose encontrado restos de talleres portátiles una vez acabada la contienda. (CARRILLO, 2012)

A partir de los años 50, el desarrollo de la publicidad y el trabajo industrial en serie convirtieron a la serigrafía en el sistema de impresión indispensable para todos aquellos soportes que, por la composición de sus características especiales como: su materia, forma, tamaño no se adaptaron a las máquinas de impresión de tipografía, offset, huecograbado, flexografía, etc.

CAPÍTULO 2

EL ESTAMPADO COMO EXPRESIÓN ARTÍSTICA



Imagen 4: Nanami Cowdroy y su estampado como expresión artística.

Fuente: <https://alicarte2012.wordpress.com/2012/05/14/nanami-cowdroy-y-su-expresion-artistica-japonesa-europea/>

2.1 Concepto de estampado.

El estampado consiste en la impresión de un diseño (dibujo) sobre un tejido en crudo; el mismo, es logrado a partir de un procedimiento, el cual se da al reproducir un dibujo, partiendo de una matriz fabricada en material y en la que se realizó un diseño y se entintó siguiendo las normas y sugerencias del procedimiento de grabado (los dibujos deben ser realizados en un área o departamento especializada en diseño textil). Los dibujos sobre telas pueden hacerse por estampado o pintados a mano. La estampación de dibujos y colores en los tejidos se consigue aplicando sobre ellas colorantes o pigmentos. Las telas estampadas suelen tener bordes definidos en la parte del dibujo y el color casi nunca penetra por completo hasta teñir el revés de la tela. (LINCANGO, HÉCTOR EDUARDO ASTO, 2014)



2.2 El estampado como arte.

La identificación es un acto estrechamente ligado con la humanidad y sus grupos sociales. Un punto clave para este proceso de identificación es la vestimenta.

La vestimenta, sus colores, sus diseños representan la cultura de cada sociedad y es una actividad que se desarrolla de forma universal; ya que no sólo cumple con la función de proteger y embellecer el cuerpo, sino que además codifica, decodifica e identifica a los distintos grupos sociales y étnicos. En nuestro país, la actividad del estampado es muy apreciable, debido a que posee un carácter étnico, puesto que cada grupo que lo habita, ha creado su propia forma de vestir basada, en su historia, su tradición, y sus costumbres. Las diferentes técnicas utilizadas para la elaboración de la vestimenta en el Ecuador y otros países andinos, son ancestrales las mismas que datan desde tiempos precolombinos, para citar como ejemplo el telar al suelo, que teje la mayoría de las prendas y el telar de cintura, usado para tejer fajas. Estas técnicas no sólo desarrollaron artefactos para crear estas prendas, sino que también fueron forjadores de grandes destrezas a la hora de teñir los hilos, utilizando tintes de origen vegetal, mineral y animal, para lograr interesantes y llamativas combinaciones cromáticas de acuerdo a sus tradiciones, simbología y cultura. (Pucha, 2008)

Los Incas, unas de las más grandes civilizaciones de Latinoamérica utilizaron vestimentas y estampados llamativos con motivos religiosos, domésticos y determinaban su estatus político. El inca regalaba parte de sus trajes a los jefes vencidos para sellar pactos de sumisión basados en la reciprocidad, a los soldados y otros eran destinados a la quema, como una forma de ofrenda a los dioses. En los estampados se puede apreciar representaciones zoomorfas como: serpientes, monos, alpacas, felinos, ranas, arañas entre otros; de igual forma representaciones antropomorfas y geométricas, que se organizaban al interior o en toda la superficie de las prendas. Los colores más utilizados eran



los de origen vegetal: azul, verde, ocre, rojo, y también colores naturales como blanco y diversas tonalidades de marrón. (Vera, 2012)

La actividad textil en los Andes continuó en su validez y en importancia luego de la conquista española, este acontecimiento histórico no aplacó a los diseños creativos de las culturas ancestrales de esta parte del continente, esto debido a que el producto textil se convirtió en un producto más que llegaría hasta los mercados europeos. A pesar del tiempo el legado indígena se convirtió en un elemento iconográfico y decorativo de notable importancia tanto a nivel local como mundial.

Las vestimentas de las comunidades indígenas son las que más destacan hoy en día gracias sus diseños llamativos dando a conocer su cultura y tradiciones ancestrales; los estampados con carácter folclórico más destacados son de los pueblos de Otavalo, Salasaca, Saraguro y Cañar. (Ariel de Vidas, 2002)

El pueblo es la institución base para la convivencia social, llena de auténticos valores de la colectividad, los mismos que deben servir como fundamento para cualquier proyecto sea cultural o político. Partamos de esta premisa, la necesidad que no hay expresión cultural, sin actores sociales, es decir es de suma importancia marcar y subrayar cuáles son estos actores, los que más adelante ayudarán en la formación del concepto de cultura, y más precisamente en lo que representa la Cultura Popular del Ecuador.

La cultura popular hace referencia a múltiples actividades que trascienden los estrechos límites del arte popular como a los distintos actores sociales vinculados a aquéllos. Es un mecanismo que a medida que se va reproduciendo, va evolucionando, incorporando nuevos elementos que enriquecen su patrimonio, y que son expresados de una forma armónica, de generación en generación. Ecuador es un país compuesto por un sin número de formas, colores, sabores, sonidos y texturas, esta variedad complementada con la praxis social, es lo que constituye nuestra cultura. La Cultura Popular del Ecuador está

marcada en parte por las tradiciones nativas de nuestros pueblos, con una fuerte carga de influencia española; pero detrás de todo este ensamble cultural, existe un contingente social muy importante: expresar su propia identidad de una forma clara y auténtica. Para el desarrollo de este tema se ha procedido a enfocar a tres campos claves como son: - La música y la danza. - Los personajes de nuestro país. - Las costumbres y tradiciones más comunes. (Vera, 2012).

2.3 La técnica del estampado elementos, materiales y tipos.

2.3.1 Estampados directos.

Este método de estampación consiste en aplicar directamente el tintóreo (pigmento o colorante) sobre la tela, este pigmento se fijará sobre la tela mediante presión o calor.

En los estampados directos se usan como material de coloración los pigmentos o colorantes. Se puede aplicar sobre cualquier fondo de tela. Con este sistema se alcanzan grandes producciones.

Estampado por bloques. El estampado con bloques de madera es un proceso manual. Es el procedimiento más antiguo conocido para la decoración de textiles y rara vez se utiliza de forma comercial, porque es costoso y lento. El diseño a estampar se graba sobre bloque de madera que se sumerge en el colorante y se imprime directamente sobre el tejido. (LINCANGO, 2004)



Imagen 5. Estampación textil con sellos de madera

Fuente: <http://sellosgoma.com/blog/estampacion-textil-con-sellos-de-madera>

Estampado por rodillos. Se lo hace desde el siglo XVIII tiempo que se mecanizaba la industria textil. Se utiliza un cilindro metálico (hierro fundido) sobre el que pasa la tela; otro rodillo de cobre tiene grabado el diseño que, imprimado de un color, lo deja impreso en la tela. Debe hacerse un rodillo de grabado por cada color que lleva el diseño. (Palermo, 2016)



Imagen 6: Rodillos con estampados.

Fuente: <http://www.dimeic.com/diy-rodillos-con-estampados/>

Estampado por termotransferencia. Es un procedimiento por el cual los diseños pasan a la tela por calor y presión, a través de un papel especialmente impreso por fotograbado, offset o serigrafía. Éste se coloca sobre la tela con una capa de hule en medio, luego se someten las tres capas a presión y temperatura y en un tiempo calculado se transfiere íntegro el diseño a la tela. Por este procedimiento se consigue mejor penetración del colorante en la tela, mayor fidelidad entre diseño y estampado, menores costes industriales y apenas contaminación. (es.scribd, 2016).



Imagen 7: Termotransferencia.

Fuente: <http://www.tramar-publicidad.com.ar/servicios-3.html>.

Estampado con pantalla o serigrafía. En este método se aplica a la pantalla el diseño en cuestión, de forma que toda ella, excepto el espacio ocupado por el diseño, quede recubierta de un material resistente. Vale anotarse que es necesaria una pantalla por cada color que contiene el diseño. La serigrafía es un procedimiento de estampación de bajo costo y puede hacerse manualmente o mecanizada”. Este sistema no necesita mucha inversión, pero no se puede producir en grandes cantidades, por tal motivo su utilización es limitada. (Perinat, 2007).

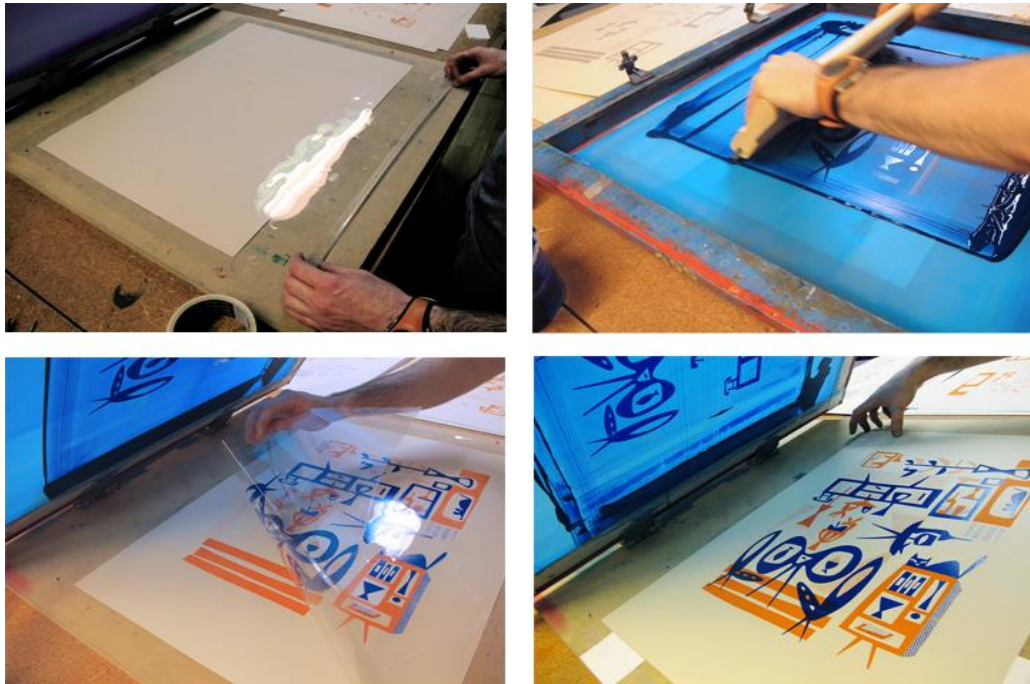


Imagen 8: El estampado serigráfico paso a paso.

Fuente: <http://www.vostokshop.eu/triunfar-en-el-estampado-serigrafico-paso-a-paso/>

Estampado por urdimbre. Se realiza sobre los hilos de la urdimbre, antes del tejido de la pieza. Resulta una estampación con el diseño algo difuso y más suave que en los otros estampados. Suele hacerse sobre ligamentos simples: tafetanes, para tapices, cortinas, forros para tapicería, etc. (LINCANGO, 2004).



Imagen 9: Urdimbre.

Fuente: http://cosir1.rssing.com/chan-23652055/all_p4.html

Estampado por corrosión. Se trata siempre sobre telas teñidas en pieza, en donde el diseño se logra por eliminación de ese color tintado previamente. Por

tal razón, es recomendable para fondos de color oscuro. El primer paso es eliminar el color tintado en la parte que ocupará el diseño, impregnando de material corrosivo el propio diseño; si en esa parte se ha de estampar un nuevo color, podrá hacerse lo mismo que en la primera, con tal que el color nuevo sea tal que soporte el material corrosivo de descarga, propiedad que depende de sus componentes químicos. Los estampados por corrosión se identifican fácilmente observando el revés de la tela, en el que unos colores traspasan más que otros. (Perinat, 2007)



Imagen 10: La Corrosión.

Fuente: <http://www.taringa.net/post/hazlo-tu-mismo/9699715/Comienza-tu-taller-de-serigrafia.html>

Estampado por reserva. Los estampados por reserva se realizan generalmente en tela tinturada o mordiente. Se requiere un agente químico para destruir el colorante o mordiente, el mismo que actúan en el vaporizador o a elevadas temperaturas. (LINCANGO, 2004)



Imagen 11: Técnicas de estampación.

Fuente: <http://www.tintoreriamaldonado.com/blog/tecnicas-de-estampacion>.

Batik. Se trata de un tipo de estampado manual, procedente de la India oriental, en el que se comienza por derramar cera caliente sobre la superficie de tela, justamente delimitada, que va a ocupar el diseño. Una vez solidificada la cera, se tinte la tela; evitando que la cera de la zona reservada por ella, sea tintada. Debe comenzarse a tinturar por los colores más claros que llevará la tela. Poco a poco se van haciendo nuevas reservas en cera y tintando los colores sucesivos que se desee (avanzando de claro a oscuro), hasta completar el diseño. Finalmente, se levantan las reservas de cera con un disolvente para la misma". Este tipo de estampación no es usada en la actualidad, pero es posible que se utilice en países de bajos recursos económicos. (Perinat, 2007)



Imagen 12 Técnica del Batik

Fuente: <http://www.taringa.net/post/arte/2339596/Remeras-batik-Facil.html>.

El teñido atado. Proceso manual en el cual el hilo o tela se anuda en ciertas partes con hilo fino. Este material se tinte en pieza, desamarrándolo posteriormente; dando como resultando así las reservas sin tinte, correspondientes a cada atado. Este es un sistema, es similar a la tintura por agotamiento en frío. (LINCANGO, 2004)



Imagen 13: Tiedye

Fuente: http://www.artesanum.com/artesania-playera_de_algodon_decorada_con_tie_dye-290646.html

Estampado con Vinil Térmico de Textil o de Corte. El estampado con Vinil Textil o de Corte es un método muy utilizado para estampar camisetas ya sea con letras, números o dibujos vectorizados. Así en este caso el plotter cortará las siluetas o contornos de nuestro documento sobre un vinil sea de corte o textil de cualquier color que desee al gusto del cliente, ya que el vinil es un material plástico que tiene una gran durabilidad. En comparación de otros estampados, éste es resistente al estiramiento de la prenda, así como el lavado en máquina, la gama de colores es amplia en este tipo de material y últimamente se extendió a los colores fosforitos, dorados, y plateados. Este tipo de estampado es muy solicitado por clientes de empresas o equipos de fútbol porque se puede producir por cantidades grandes gracias a la velocidad del plotter.



Redibujo o Vectorización. Si el cliente nos trajo una imagen estándar ya sea bajada de internet o una foto lo que tenemos que hacer es redibujarla a dicha imagen o vectorizarla con programas conocidos como Adobe Illustrator, colocando la línea de corte por donde cortará el plotter.

Pre-plotteado. Cuando el archivo vectorial esta finalmente terminado, se lleva al plotter para que sea cortado, mediante un programa específico para corte de vinil, con un menú que permite múltiples opciones para encargarse de los archivos a cortar.

Imagen en modo espejo. Para que la imagen sea utilizada adecuadamente para estampado, debemos saber que la misma en pantalla debe verse al revés, esto debido a que, al momento de transferir a la prenda, hay que voltear el vinilo al momento del planchado, para que tenga la ubicación correcta.

Medida de la bobina del vinil. La tarea específica que realizan los programas de corte, es la medida de la bobina del vinil, cuando se carga al plotter. Esto es de vital importancia ya que esta medida delimita la zona exacta del cuadro del plotter para cortar el diseño, si el diseño no cabe, se reduce o se alarga las medidas, o simplemente se cambia a una bobina mayor.

Número de copias al cortar el Diseño. Las personas que quieren ser comerciantes y vender un sin número de prendas con diseños, tienen dentro de los programas de corte una opción que repite el diseño las veces que su creador crea necesarias, aprovechando el mismo programa con copias lo más cercanas posibles para aprovechar de mejor manera la superficie del vinilo.

Plotteado. Este es el punto decisivo de este proceso, pero aunque suene difícil es el más sencillo del proceso ya que solo se da un clic al botón de cortar y en unos cuantos segundos, el plotter realiza la tarea de manera rápida y precisa.

Carga del vinil en el plotter. El vinil está formado de dos láminas acopladas entre sí, la primera, es la que se adhiere a la prenda una vez terminado el proceso de planchado, su material es de vinilo propiamente dicho. La segunda

lámina es la que se retira luego del planchado como un material sobrante, es transparente con un mayor brillo nombrado transportador o transfer, pues su función es mantener la prenda unida al vinil cortado hasta que esta queda pegada a la prenda. Para que este proceso de resultado, es de vital importancia colocar la bobina en el plotter con la parte del transportador hacia abajo, de modo que la parte superior quede en contacto con la cuchilla de la lámina de vinil de color. Para que el transportador no sea cortado, hay que regular la presión de la cuchilla del plotter con una presión de 80 a 90 (presión estándar).

Pelado del vinil. Cuidadosamente con una cuchilla retiramos los excesos, teniendo ya el diseño completo, lo colocamos encima de la tela y lo ubicamos en la plancha industrial.

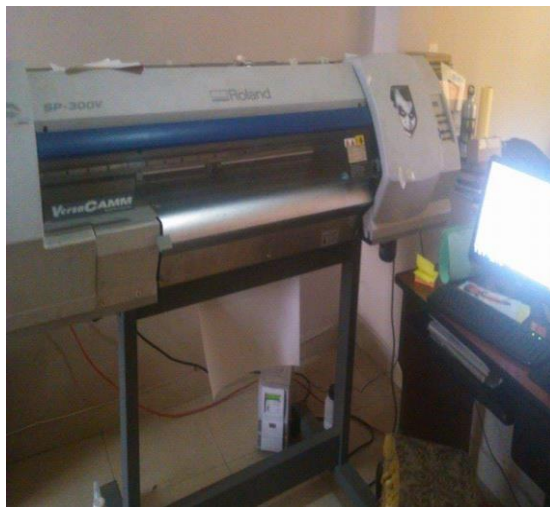


Imagen 14: Plotter de corte e impresión (Roland)
Fuente: El autor.



Imagen 15: Tubos de vinil térmico y textil
Fuente: El autor.

Planchado. Para realizar este proceso conectamos la plancha industrial y regulamos la presión a moderada-fuerte, entre unos 15 a 18 segundos a una temperatura de 160° C que se utiliza para prendas de algodón. Para terminar, se coloca la prenda en la plancha, luego el vinilo sobre la prenda con la parte del transportador hacia arriba y se baja la plancha.



Imagen: 16 Plancha industrial.
Fuente: El autor.

Retirar Transfer (Paso Final). Ya cuando pasa el tiempo establecido, se retira el transfer o transportador de un solo jalón, pero con mucha precaución, esto si el vinilo es de retirada caliente, si es de retirada en frio, hay que esperar treinta segundos antes del jalón, pero funciona igualmente en frio o en caliente.



Imagen 17: Diseño final.
Fuente: El autor.



Imagen 18: Estampados realizados.
Fuente: El autor

Métodos manuales. Existe una gran cantidad de métodos manuales para realizar estampados. Son tantos y tan variados que hay una pequeña diferencia en la forma de estampar; ya sea en el tipo de material tintóreo utilizado o en la técnica empleada, así tenemos estampación con: Plantillas huecas y con objetos papel carbón, hojas, medios digitales, impresión de estampilla, patatas, otros. (ASTO, H. 2004).

2.3.2 Proceso Gráfico.

La técnica del estampado consiste en aplicar a la superficie de un tejido un dibujo con varios colores por medio de colorantes convencionales, pigmentos, transfer, aerografía.

Existen dos formas para estampas:

- Convencional: directo, corrosión, reserva.
- Pigmentos: lacas, pasteles, efectos metálicos, escarcha, relieve, espuma visco elástica (espuma) y corrosión.



Actualmente el proceso de estampar se lo realiza mediante máquinas, las mismas que tienen una categorización y división: planas y rotativas.

Normalmente se emplea con mayor frecuencia las rotativas. Este proceso consiste en aplicar un dibujo sobre la tela por medio de varios cilindros, cada uno de los cuales estampará en un color diferente para así conseguir el dibujo completo sobre la tela.

2.3.3 Etapas básicas del proceso estampado común.

El proceso de estampado comprende cuatro etapas básicas y consecutivas:

1. **DISEÑO ORIGINAL**, es la imagen o elemento gráfico original que se desea reproducir. Este puede ser un dibujo, una foto en blanco y negro o color, una imagen almacenada en un computador, un texto, una ornamentación o un montaje de varios de estos elementos. Es muy importante este original, pues con él se obtiene una película para realizar la matriz por el método de fotograbado o una plantilla para adherir a la malla en el caso de las matrices recortadas. De un original se obtiene una película, con la que se confecciona una matriz y con ésta se imprime un soporte.
2. **LA PELÍCULA**, debe ser colocada sobre el bastidor. La superficie requerirá estar cubierta por una capa fotosensible, luego de este proceso la película será expuesta a una potente fuente luminosa, la misma que atraviesa los espacios que ha dejado al descubierto la película. La luz endurece la sustancia fotosensible que cierra con ello la trama de la seda. Por donde no ha pasado la luz, la sustancia fotosensible se mantiene en su estado natural y se elimina con un chorro de agua, dejando así al descubierto aquellas partes por las cuales podrá pasar la tinta. Cabe indicarse que no tiene una pauta fija cada etapa para resolverse o ejecutarse si no que tiene un amplio rango de selección en cuanto a materiales y técnicas, selección que va a depender entre otras cosas de las características del material a imprimir, del tipo de tinta, del tipo de



impresión deseada, y por supuesto del equipamiento disponible. La calidad del tejido y la densidad de su trama determinan la cantidad de tinta destinada a filtrarse.

3. **LA MATRIZ**, se forma una imagen gracias al bloqueo de paso de la tinta ocasionado por un cierto material, esto producirá áreas abiertas en algunos lugares y tapadas en otros. También se lo conoce como grabado. Vale anotarse que una matriz debe ser fácil y rápida de confeccionar, poseer buena definición, durabilidad en tirajes altos, sus elementos que lo componen son una pantalla o bastidor con marcos y mallas. A demás una matriz se puede obtener de diferentes formas; **a. Por fotograbado**, gracias a un proceso foto químico, se obtiene una óptima definición de la imagen al copiar, la misma que puede ser desde una película o transparencia a una malla emulsionada. Es este el sistema de mayor precisión, rapidez y el de más amplia utilización pues permite reproducir líneas finas, tramados, textos, fondos etc. con un equipamiento básico de: emulsión, sistema de contacto y equipo de exposición. **b. Por plantillas**, adhiriendo una plantilla calada de papel o película a la pantalla, para ser utilizado 9 solo en la impresión de motivos simples a tamaño mediano y grande. Muy adecuado como actividad educativa de taller para niños. No permite la utilización de tramados ni complicadas líneas finas, es apto sólo para imágenes muy simples. **C. Por trazado directo**, dibujando sobre la pantalla con un líquido bloqueador resistente a las tintas. Se deja abierto solo por donde debe pasar la tinta (Amelia, 2012).
4. **Impresión**, consiste en el proceso de producción de textos e imágenes, aplicando tinta sobre una superficie mediante una impresora o una prensa.



CAPÍTULO 3

ESTÉTICAS ACTUALES DEL ESTAMPADO

3.1 Simbología del estampado en el mundo urbano. Referentes estéticos.

El atuendo y accesorios de los grupos urbanos al no ser explorados a fondo aún, permite la posibilidad de “creación” a la hora de vestir y que mejor manera de hacerlo que utilizando elementos propios de nuestra cultura.

Fusionar elementos tradicionales con matices urbanos se convierte en una suerte de rescatar nuestra propia cultura, ya que a veces siendo ecuatorianos, desconocemos el significado, la historia o simplemente no tenemos ni idea de las cosas que nos caracterizan como cultura, gracias a que estamos saturados de imágenes mentales y significantes proveniente de fuera de nuestras fronteras; quedando rezada nuestra identidad.

El plano urbano es aquel sitio en donde podemos encontrar manifestaciones juveniles en su estado más puro, ya que en este lugar conocernos con exactitud milimétrica la forma como ellos piensan, viven y sienten; ésta se expresa de una manera global, pues en todo el mundo podemos apreciar éstas tendencias con similares características, en especial las grandes urbes. En los años cincuenta, los jóvenes no mostraban características relevantes para crear una cultura de identificación, sino que más bien eran un prototipo único sin diferencia; desde entonces muchas cosas han cambiado, pues las juventudes de hoy en día se sienten motivados por ser los nuevos actores sociales del cambio mundial; utilizando las calles y paredes como escenario para expresar de una manera visual estas transformaciones. Esto se ven reflejado en la ropa que visten, la música, la gráfica que aprecian, entre otros. Estos elementos configuran una sintaxis a partir de una relación que establecen con el individuo, mostrándolo de una manera original o excéntrica ante la sociedad.



Por otra parte sin lugar a duda la música es la expresión artística que más ha influido en este cambio, porque condiciona la nueva forma de vestir, de ver el mundo y sobre todo de pensar.

La vestimenta es expresiva, imprime su sello en la manera de actuar ante las diferentes circunstancias, lo hace ser, hacer y parecer ante la sociedad, pues la indumentaria y la persona social se influyen mutuamente y que mejor manera de hacerlo que utilizando elementos propios de nuestra cultura. El aspecto gráfico contribuye como una herramienta de expresión, en el cual las influencias musicales, visuales, filosóficas confluyen en un arte juvenil lleno de color y formas que simplemente son entendibles entre los jóvenes.

Como podemos observar, el ámbito urbano proporciona una amplia gama de recursos aplicables a éste proyecto, que en un perfecto funcionamiento con la gráfica ecuatoriana generaría resultados innovadores y creativos; que al ser aplicados en indumentaria, generarán un gran aporte cultural, porque la vestimenta es un sistema de signos cuya articulación da personalidad a la persona que la porta.

Recordemos que la palabra "joven" es sinónimo de "cambio", pero éste puede tener dos vertientes, una positiva y su contraparte negativa, sin embargo cualquiera que sea el caso, su caudal desembocará en la moda, que estará influenciada por tendencias extranjeras, dado especialmente por la música, que es la que más llega a influenciar al adolescente, hasta hacerlo seguir algún camino. "Según el marketing, la moda es un fenómeno eterno y siempre nuevo, universal y concreto, que tiene sus raíces en la imitación; por lo tanto, la moda es cultura", dicho de esta forma la moda es un mecanismo que regula nuestros gustos, y nos ayuda a expresarnos ante los demás, mediante la moda podemos comunicar lo que nos gusta y no nos gusta; además que expresa el espíritu del tiempo, ya que está en constante cambio por factores sociales, políticos, económicos y culturales. Las culturas juveniles de hoy son portadoras de signos exclusivos con un significado de identidad, que abarca desde la forma de pensar, la ropa que se usa, la música que se escucha, y los lugares donde se reúnen.



Que en algunos casos han sido distorsionados intencionalmente por ciertos medios de comunicación y manipulados por la publicidad en general, a través de los medios masivos de comunicación las crean y las promocionan. Las tribus urbanas más conocidas en el Ecuador son los Emos, Hippies, Metaleros, Punks, Góticos, Hip-hoperos, Skates, Hardcore, Skin-heads, Ravers, entre otros.

El termino moda no solo hace referencia a la ropa, sino que engloba a todos los elementos adyacentes que conforman su todo, como peinados; accesorios, entre otros. En el caso de los peinados, el estilo de cabellera que se lleva muestra parte de la filosofía de una persona, aunque en estos tiempos han ido cambiando conforme la evolución de la sociedad en la que vivimos; por ejemplo; tener la cabeza rapada es una señal de humildad en religiones del antiguo oriente, en cambio en los grupos fascistas es una señal de pureza y disciplina; tener el cabello largo y suelto es una forma de expresar el espíritu libre de una persona, pero en la antigüedad a esto se relacionaba con los patrones de belleza de una persona. Hay otros conceptos que se han mantenido en el estilo de las cabelleras como las rastas, ya que siempre se han mostrado como una forma de conexión con las raíces y la tierra, y de rechazo hacia los patrones de la moda y del sistema.

Por otra parte la primera manifestación de la cultura urbana contemporánea fue el rock, ritmo derivado del blues y del jazz. Este llegó a Ecuador en los años 50, influenciado por artistas estadounidenses como Elvis Presley, Bob Dylan; los británicos, The Beatles y The Rolling Stones; el mexicano Enrique Guzmán; y el argentino Sandro. En 1969, en los Estados Unidos, el Festival Woodstock desempeñó un papel importante en la difusión del rock, ya que algunos guayaquileños estuvieron ahí presentes, y trajeron ese tipo de música al país.

Para los años 80 y 90, el rock ganó más acogida entre los jóvenes ecuatorianos, Sin embargo, no solo éste género ganó adeptos, sino también el rap y el tecno-merengue, han tenido una enorme acogida entre los sectores medios y marginales del país en esos mismos años, especialmente en la costa, gracias a la influencia de los raperos guayaquileños Gerardo Mejía y Au-D.



Desde el año 2000 aproximadamente, nuestro país ha estado sometido a una serie de transformaciones culturales, en donde las culturas urbanas originarias evolucionaron y géneros como el Punk, el Reggae, el Hardcore, y el Hip-hop han tratado de desarrollar un lenguaje visual propio.

En los últimos años, nuestro país ha sido invadido por la música electrónica en donde vieron en esta nueva forma de expresión, una gran ayuda a su necesidad de socializar y no perder el estilo ante todo. Este tipo de música tiene sus orígenes en la música disco de los años 80; y en nuestro país cada día son más populares las fiestas con este tipo de música, en donde DJ's nacionales y extranjeros, deleitan a la gente con su mezclas; destacan DJ's como Pancho Piedra, Pinteiro, Santi Zaa; como los principales representantes de éste movimiento. (Vera, 2012)

3.2 Elección del estampado adecuado.

Analizar, estudiar e investigar el arte que se va a llevar en su prenda es primordial para que exista esa conexión especial entre el estampado, el artista, el cuerpo y la mente, de esa manera el mismo tendrá una significación adecuada.

¿A quién le guste llevar algo que otra persona, fácilmente puede descargarla del Internet y plasmarla en su camiseta, gorra, suéter y más? Muchos en la ciudad no le dan gran importancia a este tema, piensan que un estampado es solo eso, algo simple y burdo y que a futuro esos diseños serán borrados o desechados. La mayoría de personas coinciden en que hay gente que escoge mal el diseño del estampado porque no tienen el asesoramiento de un artista de estampado profesional, responsable, se limitan simplemente a hacer un negocio; desconocen que los diseños a plasmar van de acuerdo a la personalidad y estilo de vida.

Con todo lo expuesto podemos ver que la problemática para escoger el estampado adecuado radica en que el cliente piensa que es un centro de



copiado en donde se adquiere el producto, se paga por el pero nunca revisan el significado, no tienen una idea clara de lo que quieren para su vestimenta.

En cuanto a los diseños, los pequeños son los estampados más comerciales, los de no más de 10 x 10 cm. Los símbolos comerciales pueden incluir nombres en distintas tipografías; la que hoy más comúnmente se utiliza es la llamada tipografía chicana (tipo de letra manuscrita con muchos adornos y líneas curvas). Los tribales continúan siendo solicitados, a pesar que ya no son realizados con tanta frecuencia. Los más comunes son: el tribal maorí, inca y el infalible; diseño transportado a tribal como por ejemplo una mariposa tribal, un león tribal, un tigre en tribal. Los que tienen mayor demanda son los diseños religiosos, el rostro de Cristo, de la Virgen, de algún santo o del Ángel de la Guarda. Como también mariposas, estrellas, plumas, corazones y símbolos como: el infinito, amor, paz, libertad (Sichique, 2014).

También las personas buscan estampados con un diseño y un significado en especial, escogen a personajes ajenos a nuestro país y nuestra cultura y los imitan hasta en el mínimo detalle, como referentes tenemos; artistas, músicos famosos, actores de cine, deportistas, su rostro o estampado que cargan en su vestimenta, han sido realizados miles de veces por distintas personas en distintos estudios.

Muy comunes son los diseños tradicionales americanos los que los artistas famosos llevan en el cuerpo, muchos de ellos tienen significados personales, otros actúan como amuleto de la buena suerte y fortuna, otros simplemente marcan únicamente un margen estético de belleza; en el caso de las mujeres para denotar sensualidad hacia las miradas de sus fans y admiradores (Sichique, 2014).



CAPÍTULO 4

EL ESTAMPADO Y LAS REDES SOCIALES.

4.1 Concepto de red social.

Todos en algún momento de nuestra vida hemos usado las redes sociales, que existen en la actualidad, estamos completamente seguros que tenemos creado una vida virtual en por lo menos una de estas redes, entendiéndose por redes sociales, a los sitios de internet que permiten interactuar y comunicarse con personas que están en diferentes partes del mundo. Existen varias, unas son más visitadas que otras y tienen gran impacto sobre la sociedad, ya que un alrededor del 96% de los jóvenes las usan y el 43% de los adultos. Al respecto las redes sociales más visitadas hoy y el número de usuarios activos son:

- Facebook: usuarios activos en todo el mundo: 819 millones de usuarios.
- Twitter: 270 millones de usuarios activos.
- WhatsApp: 500 millones de usuarios activos.
- Instagram: 300 millones de usuarios activos.
- Snapchat: 100 millones de usuarios activos.
- Ask.fm: usuarios registrados 50,000,00.

4.2 Beneficios y desventajas de las redes sociales.

Beneficios:

- Comunicación rápida y continua.
- Buena fuente para la publicidad.
- Informa y da a conocer más acerca de un tema que sea de interés.

Desventajas:

- Cambio de identidad.
- Puede ser fácil que el ordenador capture un virus.
- Distrae fácilmente y quita mucho tiempo valioso.



- La información que se recopila puede ser falsa.
- **Ciberbullying:** el Ciberacoso, es el uso de redes sociales para ejercer acoso psicológico hacia una persona.
- **Sexting:** es el envío de fotos y videos de contenido sexual a través de las redes sociales a varios usuarios.
- **Distorsión de información:** Es cambiar la información y dar a conocerla de diferente manera a lo que en realidad es. (Constante, 2013)

4.3 Punto de vista filosófico de las redes sociales.

El Filósofo, Michel Foucault, dice que “No es posible afirmar que ciertas tecnologías posean buena voluntad con relación a lo que transmiten. De ahí que sea importante no olvidar la normalización, la selección, la omisión, la censura, que en ocasiones traen consigo todos los medios de comunicación e información”.

Se inaugura una nueva era que es la del objeto tecnológico, en donde lo importante no está exclusivamente en el privilegio ontológico de éste, ni siquiera en la epistemología que oculta, en la medida en que estos objetos son simultáneamente conceptos: objetos-conceptos; esto es, instrumentos cognoscitivos con los cuales percibimos la realidad de un determinado modo (Rojas, C. 2014).

Esta técnica, se convierte en el paradigma del conjunto de esferas sociales. Las soluciones técnicas están por sobre los aspectos políticos, económicos, ideológicos. Por ejemplo, en estos tiempos en una campaña electoral, se emplean un conjunto de asesores técnicos que sean expertos en diferentes áreas: campañas, publicidad, discursos, que poseen seguramente mucha formación y experiencia. Cada uno trae una serie de recetas y estrategias que llevarán hipotéticamente al triunfo del candidato. Estos expertos pueden estar al servicio de alguno, ya sea de extrema derecha o izquierda, puesto que carecen, según ellos de ideología. Estos expertos aplican las orientaciones políticas y tratan a la sociedad como objetos tecnológicos con los cuales sólo les interesa conocer su manual de funcionamiento, de memoria. (Baudrillard, 2014)



Toda tecnología es un medio y, siendo un instrumento, no tendría por qué participar en sí misma en la constitución de los fines, es decir, el usuario sería el único responsable de lo que haga con las redes sociales y sus fines últimos. Por eso, es importante señalar que es imposible asignar una moralidad inherente a la tecnología a la cual nos referimos, esta se convierte en una suerte de ser buena o mala por sí misma. A pesar que nos puede ofrecer extraordinarios beneficios en enseñanza, divulgación y difusión, se vuelve necesario tener una actitud expectante frente a esta tecnología prometedora y reflexionar acerca de los obstáculos que pueden, o que de hecho, limitan la actividad discursiva. Pongamos un ejemplo, ¿acaso no es ya una limitación discursiva que el teclado de la computadora tenga un orden definido, es decir, que inicie con las teclas **qwerty**, así como las distancias que hay entre nuestros dedos al momento de escribir? Quizá, sin pretender caer en la paranoia o en el pesimismo, la libertad discursiva se deba a sólo un momento crucial en esta era digital. Sin duda, la filosofía necesita tener incidencia en los cambios tecnológicos más incomprensibles; no sólo debe interesarse en la divulgación y promoción de contenidos filosóficos, sino en todos estos procedimientos que pueden limitar y normalizar el discurso.

Los jóvenes y los adultos actualmente utilizan las redes sociales debido a que son un medio de comunicación; éstas tienen información del usuario que irónicamente ellos mismo aportan por lo que el público en general debe ser consciente que al subir un archivo al internet (video, foto, archivo) la persona emisora del mismo pierde total control sobre este texto digital, se han presentado ya varios casos en diferentes países del mundo, en los que ha sido necesario intervenir gracias al mal uso de las redes sociales. (Albornoz, Cabrera, Palacios, Ramírez & Villafuerte, 2007)

Consecuentemente si en la actualidad son muy utilizadas, qué mejor que darles buen uso de informarnos a través de ellas de algo realmente importante y de igual manera dar a conocer algo relevante.



De lo expuesto anteriormente, algunos filósofos se basan para decir que las redes sociales también pueden considerarse como una clase de tiranía, ya que en cualquiera de las redes sociales ya sea facebook, twitter, skype, whatsApp, o cualquiera otra, se maneja una cosa en particular: información, en lo que se cree que tenemos el control: siendo ésta afirmación una total mentira.

Las personas son simplemente conejillos de indias en donde los que verdaderamente tienen el poder son los dueños de estas redes. La misma sociedad está convirtiendo a estas personas que aparte de millonarios y exaltados por parte de “los grandes” los estamos coronando como reyes. (Guia, 2014)

Nos interrogamos, ¿Qué papel juega la sociedad en todo este asunto y por qué necesariamente les estamos otorgando poder? Sin sociedad no hay red social, y el poder que irónicamente nosotros mismos les damos con: nuestra información. La información lo es todo, y si la manipulan al mundo.

En otras palabras, si se publica en facebook cualquier situación, queda en un historial de los dueños de la compañía de red, pero ahora imagínense que miles de millones de cibernautas publicaran lo mismo, ya no estaríamos hablando de solo una información, sino de una nota estadística de todas las personas que tienen en el mundo.

En definitiva, las redes sociales tienen un gran poder, y éste debe tener sus tratamientos para que todo fluctué de la mejor manera, y aclaro las redes sociales no son malas, el tratamiento que se les asigne determinará su uso. Entonces, con lo escrito, se sabe que al utilizar una red social, se otorgan poder, y mientras más adicto esté a dicha red, más poder la estará otorgando.

Los objetos se colocan delante de nosotros, son como una avanzada que rastrea el mundo al mismo tiempo que lo crea y al cual llegamos nosotros tardíamente. Si bien es cierto que salen de la mano de otros seres humanos, llegan a nosotros independizados de sus productores, con una vida y una lógica propias que se nos imponen.



Quizás al principio nos resulte desconcertante, luego se nos hace parte de la existencia misma, a tal extremo que se convierten en paradigma del comportamiento social, en donde (inaugurando otra forma de funcionalismo) el privilegio del pensamiento y la acción técnicas penetra en todos los sectores, porque se cree que la aplicación de determinados instrumentos son suficientes para crear la realidad, a la que efectivamente parecen estarse aplicando, que conducen a una virtualidad de un mundo totalmente funcional, del que cada objeto técnico es ya un indicio.

Objetos que requieren de todo un análisis para su adecuada comprensión, que queda oculta bajo la piel de la increíble eficiencia de su funcionamiento, como pasa ahora con las computadoras, las tablets, los teléfonos inteligentes, con todo el software incluido dentro, que actúa como si fuera un mago colocado detrás de las cosas, sin que logremos descifrar sus secretos.

En la vida diaria se ha vuelto realidad el hecho que estamos dentro de una maquinósfera y que nosotros somos terminales menos inteligentes que la gran máquina que da cuerda al mundo, fascinados por los objetos que no podemos dejar de utilizar; o mejor, que juegan con nosotros, que nos llevan de un lugar a otro, que entran de lleno en la constitución de nuestra subjetividad.

A demás, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación hacen precisamente esto, no solo son mediadoras que transmiten un mensaje, sino que la realidad, solo existe si pasa por la pantalla. Será por eso que cada vez trasladamos nuestra vida a la pantalla porque únicamente allí parece que podemos ser lo que queremos ser. Se vuelve así un simulacro.

Podemos preguntarnos hasta qué punto Facebook y las redes sociales no son simulacros, sustitutos, que terminan por ser más importantes que la vida propia y más aún, la vida de cada uno se ve obligada a parecerse a la imagen que hemos construida de ella. Por esto se puede afirmar que el hombre es una abstracción.



El hombre se ha vuelto abstracto debido a que se ha dado un proceso de separación entre el sujeto y el objeto. La cultura ha quedado supeditada a la lógica de los objetos técnicos. A demás, tenemos que tomar en consideración que no estamos hablando de una realidad que es su sentido clásico, sino un simulacro de sí mismo, autorreferencial.

Este concepto que se nos presenta entre sujetos y objetos se ajusta bastante bien a la realidad. Los contenidos, junto con el plano simbólico, descienden sin encontrar límite en su caída al infierno de los medios y de la publicidad, debido a que se ha producido una carrera desesperada por producir objetos tecnológicos que parecería no tener fin. (LOS OBJETOS TECNOLÓGICOS BAUDRILLARD, 2014)

En resumen, las redes sociales se apoderaron del mundo, y no ahora, sino hace años cuando. Pero no hay porqué mortificarse por cambiar eso, porque sería como tratar de nadar contra la corriente. Pero eso no quiere decir que no se deba hacer nada. Se debe usar el conocimiento que tienen las personas, compartirlo, y utilizarlo para el favor de nosotros mismos y de nuestro alrededor, no se puede cambiar el mundo; al menos, no por ahora: pero si podemos cambiar el mundo, y rechace esa idea de que esto o cualquier cosa es imposible, porque las palabras: nunca e imposible no existen, y lo imposible solo tarda un poco más. (Constante, 2013)



CAPÍTULO 5

LA ILUSTRACIÓN CONCEPTUAL

5.1 Concepto.

La ilustración conceptual según lo define Carlos Barea (15 de Noviembre del 2013), que si bien ya se presenta en las vanguardias del siglo XX, ésta se desarrolla físicamente a mediados de los sesenta y por lo mismo es la representación visual de un concepto, en donde se privilegia la idea por sobre lo estético, es decir es la representación visual de un concepto que se refiere a la ilustración que acompaña IDEAS muchas veces abstractas en lugar de hechos.

La labor de un ilustrador debe ser la de poder interpretar y plasmar conceptos, en función de este tipo de ilustración como se manifestó anteriormente, es más, el de acompañar una idea o informar algo concreto en el cual no es necesario ni un guion ni un argumento, ni siquiera un texto sino se basa en la libertad de interpretar de manera personal las ideas o conceptos del tema que se le propone. Este tipo de Ilustración da mayor libertad creativa al ilustrador y le permite al mismo tiempo hacer uso de su estilo personal.

5.2 Herramientas para la Ilustración Conceptual.

El lidiado tema sobre qué programa es mejor para la ilustración vectorial, es infructuoso para quien lo discute, porque solo produce duda y confusión, ya que algunos de los mejores softwares para vectorización son Corel Draw e Illustrator.

- **Corel Draw**, es una herramienta de diseño vectorial que utilizan mucho los ilustradores o diseñadores gráficos, para crear logotipos de empresas personales, posters, elementos gráficos, cartillas, volantes de publicidad, carteles, o cualquier elemento que sirve como presentación para publicitar productos. Es una herramienta recomendada para principiantes porque es fácil de utilizar da buenos resultados.



- **Illustrator**, éste programa también es de dibujo vectorial pero del grupo adobe, es el segundo software en el área de imprenta digital, es un software muy avanzado, tan importante como el anterior mencionado porque puede obtener meta comandos.

Se sabe demás que un diseñador no depende del programa, sino de sus conocimientos por lo tanto, hay que estar abierto a los diferentes programas que se ofrece en el mercado o que alguna empresa en especial pida.

Un Ilustrador conceptual, es un punto clave que permite mejorar la comunicación y la comprensión de los contenidos, en otros términos, es una forma de creación de imágenes ya sea detalladas y muy elaboradas o como pueden ser unas imágenes muy simples con poco color con la máxima economía de líneas, taquigrafía visual, mediante el cual el ilustrador muestra su técnica y su estilo, volviéndose un rasgo distintivo de su trabajo pues crean una identidad visual, el mismo que está influenciado por los gustos personales del ilustrador influidos por el arte, el cine, la música, redes sociales principalmente y estados de ánimo. Puede ser realizada analógica o digital, en cualquiera de los dos casos funciona como una herramienta de la ilustración. En el de la ilustración nalógica (tradicional) ésta requiere de diversas herramientas para su realización, tales como: lápices, rotuladores, pinturas, acuarelas, etc., las cuales se aplican sobre soportes diversos, generalmente de papel.

En los últimos años la ilustración vectorial ha ido ganando fuerza y acogida entre los ilustradores debido a la gran variedad de estilos existentes y a los resultados que se logran con ellos. Ésta requiere de una tableta gráfica y un lápiz óptico para su ejecución, además de softwares instalados en el computador para poder aplicar el dibujo; aquí se traza igual que de manera analógica, solo que los trazos quedan grabados en el ordenador, al cual se le pueden añadir capas y efectos para enaltecer y lograr un resultado muy interesante. También se puede combinar con la ilustración analógica, obteniendo un mejor resultado y un mensaje visual muy fuerte. (Vera, 2012)



La ilustración de ideas que en la mayoría de los casos presentan una forma teórica en lugar de práctica se la tratará con la ilustración conceptual que es la representación visual concreta de las mencionadas ideas.

En este tipo de ilustraciones es necesario un guion y un argumento del ilustrador ya que tiene la libertad de interpretar de manera personal las ideas o conceptos del tema que se le propone.

La labor del ilustrador debe ser la de poder interpretar y plasmar conceptos, la función de este tipo de ilustración es más el de acompañar una idea, que la de informar algo concreto (González, 2015).

En virtud de lo expresado, se podría decir que la ilustración conceptual es una forma expresión en donde se puede jugar con un sin número de materiales, soportes y técnicas e ideas. En otras palabras la ilustración conceptual es libertad para trabajar con el objetivo de saber dar un discurso a la imagen, es decir que la imagen tenga un contenido que vaya más allá de lo visual, a través de los bocetos conceptuales expresados de una manera simple pero efectiva, transcribiendo las ideas al papel.

5.3 Proceso creativo de una serie de Ilustraciones.

5.3.1 Boceto conceptual.

El boceto conceptual es un croquis que la persona tiene en su cabeza y que transfiere rápidamente a un papel cualquiera, donde representa la idea para organizar la misma y poder presentarla ante otras personas, lo que quiere es dar una solución a partir de bocetos que permite evaluar la idea pensada. Es decir un boceto conceptual lo tomamos como el primer trazo que se hace para crear una idea generadora o el origen de algún proyecto. Este dibujo no está a detalle, por lo tanto solo es eso. (LINCANGO, HÉCTOR EDUARDO ASTO, 2014)

En la actualidad existen múltiples herramientas para representar ideas conceptuales de diseño que pueden ser en dos o tres dimensiones, lógicamente

adecuándose a las necesidades, tipo de proyecto y forma de trabajar del ilustrador.

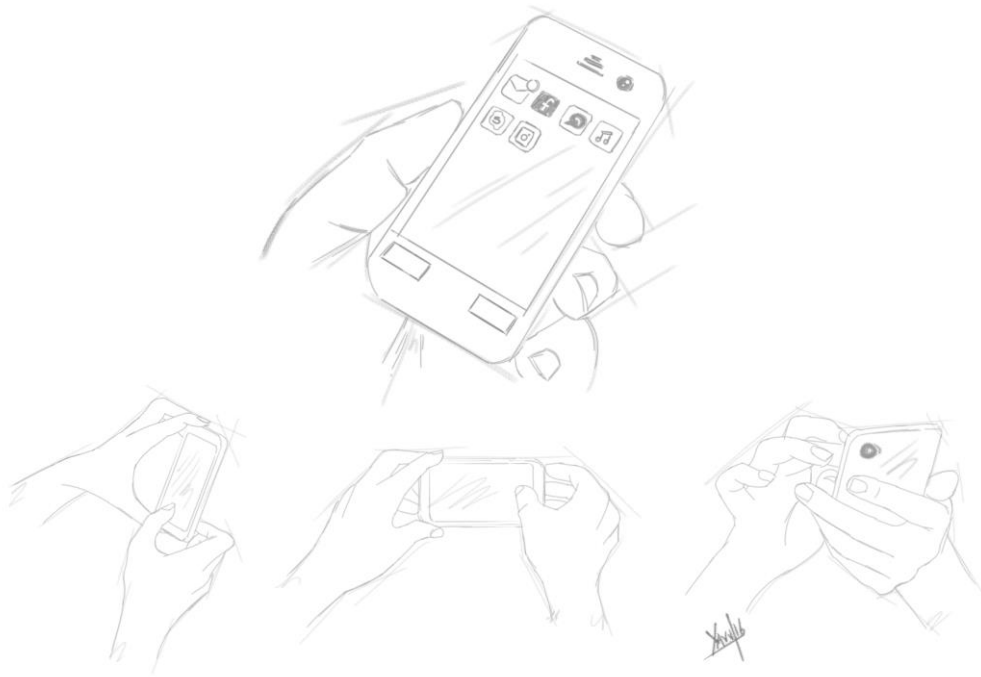


Imagen 19: Boceto Conceptual.
Fuente: El Autor

5.3.2 Boceto Analítico.

El análisis de una idea requiere un modo de pensar que separe las partes, que simplifique y clarifique. El boceto analítico se basa en estos principios, y como tal es una herramienta que puede explicar aspectos complejos del diseño.

El boceto analítico sirve para hacer un mapeo completo de las formas de la posición del diseño, su historia y sus características, creando un cuadro completo de las condiciones del mismo, muy empleados al principio del proceso de ilustración. (Palermo, 2016)

Estos bocetos, revelan la evolución del pensamiento del ilustrador, es decir la manera en que esa evolución ha influido en el esquema final.

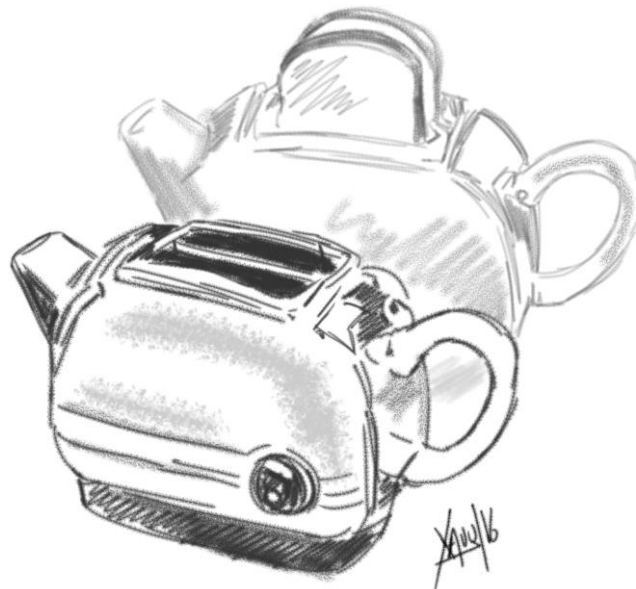


Imagen 20: Boceto Analítico.
Fuente: El Autor.

5.3.3 Boceto Perspectivo.

El dibujo perceptivo es una parte importante del proceso de la ilustración, requiere un periodo inicial de concentración y análisis, en donde se crea una idea general del dibujo, aplicando las sombras para evidenciar la altura y la claridad de la escena, con un encuadre manejo de la luz adecuada. (Perinat, 2007)



Imagen 21: Tranvía de Cuenca.
Fuente: El Autor

5.4 La Retórica en la Imagen.

La retórica en la imagen, es el análisis de las imágenes que pueden especificar su significado, formado con vista a la mejor lectura posible. Existen tres tipos de mensajes:

- Lingüístico.- Imágenes.
- Denotado.- Recuerdos.
- Connotado.- Simbólico.

Pero las figuras retóricas aplicadas a la imagen son:

Antífrasis. Figura que consiste en llamar a personas o cosas con atributos que signifiquen lo contrario de lo que se debería decir.



Imagen 22: Ejemplo de antífrasis.

Fuente: <http://blogparaestudiantesdepublicidad.blogspot.com/2014/02/antifrasis.html>

Antítesis. Dos conceptos que se contraponen o significan lo contrario, en la imagen se presenta dos elementos visuales que también son opuestos.

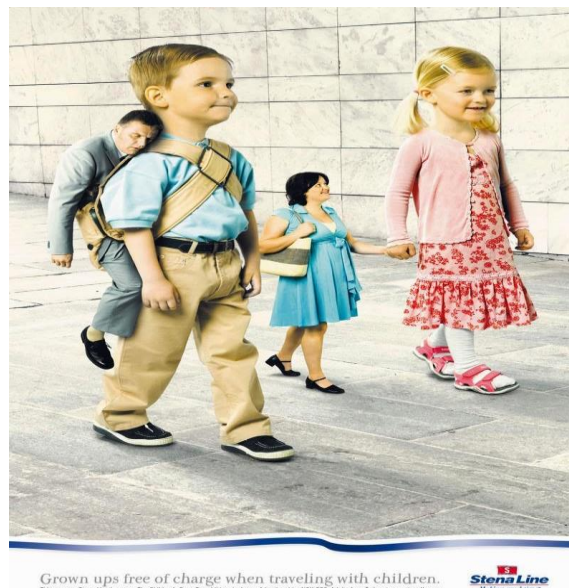


Imagen 23: Ejemplo de antítesis

Fuente: <http://blogparaestudiantesdepublicidad.blogspot.com.es/2014/02/retorica-publicitaria-antitesis.html>

La paradoja. Es la unión de ideas antagónicas que aparentemente envuelven contradicción. Se busca una estrecha relación con el receptor-consumidor ya

que no se pretende convencerlo sino cautivarlo. La paradoja es más un alarde conceptual que un logro formal.



Imagen 24: Ejemplo de antítesis

Fuente: <http://blogparaestudiantesdepublicidad.blogspot.com.es/2014/02/retorica-publicitaria-antitesis.html>

Hipérbole. Representa una exageración.



Imagen 25: Ejemplo de hipérbole.

Fuente: <http://blogparaestudiantesdepublicidad.blogspot.com.es/2014/02/hiperbole-y-prosopopeya-o.html>

Elipsis y Perífrasis. La Elipsis y el Circunloquio se basan en eliminar u omitir un elemento principal del mensaje. Son dos figuras inusuales en la publicidad ya que:

- a. El discurso publicitario tiende más a multiplicar que a sustituir.

- b. Es necesario que exista un reconocimiento fuerte de marca para que a pesar de la supresión siga siendo entendible

La elipsis en cambio consiste en suprimir ciertos elementos del mensaje con el objetivo de conseguir mayor énfasis.



Imagen 26: Ejemplo de elipsis y perífrasis.

Fuente: <http://blogparaestudiantesdepublicidad.blogspot.com.es/2014/02/elipsis-perifrasis-circunloquio.html>

La Metáfora. Es uno de los recursos retóricos más utilizados en publicidad. Consiste en cambiar el sentido literal de las palabras, para establecer una relación entre dos conceptos o imágenes, aparentemente, incompatibles. A éste respecto, es importante recalcar que en una metáfora se identifica más no se compara. En este recurso retórico siempre hay dos elementos: un objeto real y un objeto imaginado que sustituye al primero. En publicidad, las metáforas se utilizan para aumentar el valor percibido del producto.

La metáfora de imagen es aquella que, concreta, proyecta la estructura esquemática de una imagen sobre la otra.

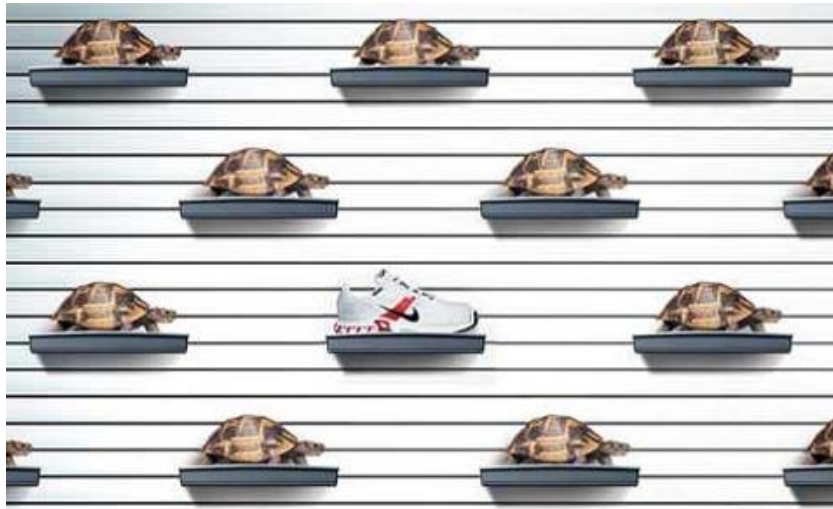


Imagen 27: Ejemplo de Metáfora

Fuente: <http://www.milejemplos.com/lenguaje/ejemplos-de-metáfora-visual.html>)

La única manera en la que puede haber una correspondencia perfecta entre dos entidades es si éstas comparten exactamente la misma entidad. En cambio, la función de una metáfora es relacionar entidades que son antológicamente semejantes. Por esta razón, la metáfora debe tener lugar entre dos entidades de dominios diferentes para vincular el razonamiento analógico.

Las imágenes esquemáticas son proyecciones que se ven condicionadas. Se trata de experiencias perceptuales y motoras recurrentes en el curso del desarrollo cognitivo que dan lugar a una subclase de imágenes conceptuales.

Las imágenes esquemáticas, pues, surgen debido a la habilidad de las personas de reconocer similitudes entre objetos y situaciones. Y sirven de manera principal, para fundamentar los procesos simbólicos que impregnan profundamente la cognición cotidiana.

Las imágenes esquemáticas tienen propiedades que sientan las bases para el cómputo de inferencias. Pero, en cierto sentido, no se conciben dentro de la lingüística cognitiva como estructuras proposicionales.

Teniendo en cuenta que se respeta la lógica interna de la imagen esquemática que se halla oculto al dominio origen y al dominio destino, no existen incompatibilidades que no superen los dos dominios.

Esto es el principio de la proyección metafórica se realiza conservando las imágenes esquemáticas entre los dominios.



Imagen 28: Ejemplo de metáfora

Fuente: <http://blogparaestudiantesdepublicidad.blogspot.com.es/2014/03/metafora-publicitaria.html>

5.5. Elaboración de seis ilustraciones partiendo de un tema específico.

En base al pensamiento de Albert Einstein, “*Se ha vuelto terriblemente obvio que nuestra tecnología ha superado nuestra humanidad*”, para la realización de estas ilustraciones, considero un tema específico como son las redes sociales y el encarcelamiento que las mismas causan a la sociedad, no dejándoles ser personas verdaderas sino aparentar para satisfacer a este monstruo de destrucción llamado Facebook y WhatsApp.

HUNDIDO EN EL MUNDO DE LAS REDES



Imagen 29: Ilustración 1.
Fuente: El autor.

Las grandes adicciones que tiene el ser humano en la actualidad, siendo para los mismos muy complicado salir de ellas.

En ésta imagen es muy fácil distinguir a qué quiero llegar o tratar de demostrarlo. Demostrar Quiero con ésta que las redes sociales son como una droga que nos atrapa a los diferentes vicios que nuestra sociedad acarrea.

Al igual que cualquier droga ésta empieza siendo “inofensiva”, en éste caso es una manera de comunicación al principio, pero al incrementar su consumo, ésta llegará a ser parte de la persona que sin la cual empezará a tener un vacío muy difícil de llenar, y lo que fue un hábito inofensivo se va convirtiendo paulatinamente en un problema individual y social.

En la sociedad en la que vivimos el problema de la adicción a las redes sociales se ha convertido en algo alarmante ya que los mismos no son usados conscientemente.



En ésta obra se pone a criterio del espectador la reflexión de saber cuál es la decisión que la persona puede hacer, también hace que nos demos cuenta hasta qué punto las redes sociales son perjudiciales para la salud de una persona sobre todo si es una persona adulta.

Cabe indicarse que conforme han pasado los tiempos la tecnología se ha convertido en una necesidad más que en un privilegio, es por eso que las personas han creado una adicción que conlleva al mal uso del internet. Es importante que la sociedad medite sobre el daño que genera el estar enganchados y conectados a estos programas, porque es raro que las personas hoy en día no posean Facebook, Twitter, Instagram que sobre todo cuando hablamos de las generaciones más jóvenes, aunque va incrementando también en los adultos.

En éste aspecto, debemos recalcar que el uso de las redes sociales **no es negativo**, sin embargo, cuando se abusa de la tecnología se crea una dependencia que puede ser tan o más nociva que las drogas que hacen daño psicológico.

Las consecuencias del alto consumo de alcohol, drogas y hasta del libertinaje son grandes y desastrosas sobre todo para la persona que lo hace y a la larga esto puede terminar en un fanatismo que perjudica a las nuevas generaciones.

De igual manera está científicamente comprobado que cuando no se mide la intensidad del uso de las redes sociales se llega a alterar el comportamiento con otros individuos.

Sin embargo, como todo en el arte es un mundo subjetivo existen varias otras interpretaciones. Este es el caso de quienes podrían afirmar al ver la figura que el nuevo peligro que acarrea la actualidad es el mediático.

En el pasado podrían las drogas ser el desenlace trágico de una adolescencia, pero hoy en día las redes sociales la exposición a un mundo virtual sin límites es mucho más peligrosa y conlleva a iguales resultados si no es que



peores, como puede ser la exposición de nuestra vida íntima familiar a todo un conglomerado social, por citar un ejemplo.

Consecuentemente, la adicción, el uso indebido, la falta de control y la ignorancia sobre las posibles consecuencias son factores comunes entre la adicción a las redes sociales.

Es importante también vincular esta imagen, con la modernidad del problema. Es decir, a medida que la humanidad ha avanzado y evolucionado en el camino ha encontrado nuevas adicciones, algunos pensarán que es simplemente el don natural del hombre de corromper lo que es por naturaleza neutro, así como lo determina la teoría que afirma que el cuchillo no es ni bueno ni malo hasta que el hombre define el propósito del mismo.

Basándonos en ello podríamos afirmar que no existen cosas malas por lo tanto las redes sociales en esencia no son malas sino por el contrario su finalidad originaria era la comunicación al mismo tiempo que el hombre ha cambiado dicha finalidad para convertirla en una sobreexposición a un mundo virtual e imaginario.

Por lo tanto con ésta propuesta artística lo que se propone el autor es que sea el público espectador quien medite, interprete y valore lo expuesto.

MARIONETAS DE LA TECNOLOGÍA



Imagen 30: Ilustración 2.
Fuente: El autor.

Esta imagen es un ajedrez, cuyas piezas son los humanos, siendo movidos con esas manos que son las redes sociales más poderosas, que se apoderan de la sociedad y manipulan a su antojo, compitiendo la una con la otra, es decir los usuarios de Facebook contra los usuarios de whatsapp.

Cuando se observa esta imagen detenidamente se logra captar claramente la manipulación y la mala influencia de las redes sociales en nuestra sociedad, la pregunta que se debería plantear al ver esta imagen es: ¿Cuánto dependemos de la tecnología?

Cuando vemos a las personas sobre un tablero de ajedrez éste podría simbolizar que todo esto es un gran juego y las fichas somos nosotros, aquellas personas que son parte del paisaje de los espectadores que utilizan las redes sociales de manera insana.



Otro aspecto que llama mucho la atención de esta obra es la falta de rostros que tienen los personajes, éste detalle es muy interesante ya que son personas ciegas que no pueden notar el daño y la burla porque están siendo utilizados como piezas de juego que en cualquier momento pueden ser desechadas o perdidas, hay que tomar en cuenta que las personas en el tablero parecen felices, como una ironía, ellas están felices porque desconocen su realidad.

La realidad que se presenta está plasmada en las cuerdas porque se encuentran atadas a sus extremidades de lo que intenta expresar que aunque se piense que nosotros tenemos libertad y que actuamos como queremos estamos siendo controlados por este enorme fenómeno que es la dependencia de las redes sociales, que se apodera hasta de nuestro tiempo.

En el fondo de la imagen casi desapercibido se puede ver a muchas personas que están en sus teléfonos celulares sin notar a los participantes, tampoco se pueden ver a las manos gigantes que se encuentran en la parte superior. Estas manos son la imagen de las redes sociales y las personas representan las nuevas piezas que van a suplir a aquellas que ya no sirvan en el tablero, aquellas que cuyas vidas han sido consumidas por este asesino silencioso y atrapador.

En cuanto al color en esta obra se trató de darle un papel importante al momento de transmitir la idea que se quiere dar. Se utilizó colores sucios para transmitir un tono más tétrico al fondo y en la mitad de la obra los personajes son coloridos y tienen colores brillantes para que proyecten luz, vida.

De éste modo se trata de dar la idea que cuando las personas están a la vista de la gente son personas coloridas, interesantes y atractivas siendo la parte esencial de este juego, que las personas ven a un personaje más interesante que uno mismo, pero que al final todos somos completamente iguales en nuestra parte humana, y esencia.

Este fenómeno afecta claramente a todas las personas que puedan estar al alcance del internet ya que en esta obra se ve a mujeres, hombres, niños y adolescentes e incluso podemos observar al papá quien también está expuesto



a este juego de las redes sociales, es decir nos atrapa a todos sin distinguir ni edad; sin sexo, ni condición social, etc.

Esto nos abre los ojos a una arma con la que se pueden eliminar mutuamente a las personas ya que se resaltan las críticas, los errores y los pensamientos de las mismas y cuando a ellas se les da el poder de la libre expresión las personas la utilizan más como una respuesta al aburrimiento, más no del propósito para fue creada como una herramienta para facilitar la comunicación, para interrelacionarnos de manera positiva, como un efectivo medio de comunicación.

A demás, las personas que utilizan estos medios para hacerse notar como individuos son las que llegan a ser esclavos ya que nunca saciarán sus ideales los cuales no podrán nunca conseguir ya que solo ven al mundo a través de la pantalla y no hacen nada para realizar un cambio en la sociedad.

Lo que esta imagen nos puede enseñar es que cada vez hay más personas que están paradas en fila para ser parte del juego de las redes sociales y aún no se da cuenta de la gravedad del uso inconsciente que va a causar estragos a corto plazo en la sociedad. Tampoco hay que dejar pasar que la mentalidad ha cambiado y lo seguirá haciendo si no se hace algo al respecto.

Por estas razones hay que cortar las cuerdas que nos atan y no nos dejan pensar ni existir por nuestra propia cuenta también hay que abrir los ojos y la boca para que podamos ver y expresar lo que realmente está pasando y generar algún tipo de respuesta o tratar de finalizar el juego de una vez por todas y solo se podrá hacerlo si se corta de raíz, así que hay que implementar medidas en la fuente que vendría a ser las redes sociales y sus consumidores.

En otros términos no hay que erradicar esta herramienta sino tener control sobre ella y no de otra manera sino que las personas sean capaces de utilizarla y no ella a las personas. La tecnología seguirá avanzando y la manera más recomendable de crear una interrelación es si se enseña a utilizarla con conciencia y entendiendo los riesgos que la misma tiene al ser tan grande y extensa para las personas.



A veces siento que solo soy una pieza más en un anticuado tablero de ajedrez, a la que mueven a su parecer, porque cuando las cosas parecen ir bien todo da un giro repentino y la alegría se torna gris y llanto. Se llora no porque se es débil, se llora porque sabemos que está fuera de nuestras manos el actuar en contra de lo que ya parece ser el destino escrito para todos. Específicamente me siento como un peón, pequeño, ingenuo, sin importancia, porque los que tienen poder sobre mí nunca dudan en usarlo para su propio beneficio, ¿No tienes tú que velar por mi bienestar? Cuando te declaramos rey esperábamos que fueras la voz de los que no la tenemos, pero ahora que lo pienso y lo veo con claridad ni tú la tienes, tu poder es solo una máscara linda que te hace lucir atractivo e importante, porque lo que de verdad nos controla a todos es aquello que entre tus manos se encuentra, eso ya no es tuyo, ahora tú eres de él y por ende nosotros también.

El rey en el tablero es el propio Rey, pero fuera de los límites de ese pedazo cuadrado es algo así como una autoridad no competente, porque son esas manos las que como títeres nos mueven y nos sacrifican al mejor postor o en este caso al mejor movimiento. Nadie se exenta de caer ante la llamativa trampa, y como no si se presentan gratis ante nosotros y a un clic de acceso, nos piden pocos datos: nuestros nombres, edad y cómo pueden contactarnos, dicen que es por seguridad y les creemos porque todos confiamos en ellos, pero ¿y si no es solo por seguridad? ¿Y si mediante ese “Estoy de acuerdo y acepto los términos y condiciones” estamos firmando nuestra sentencia de muerte?

Los humanos somos seres comunicativos por naturaleza, nos gusta el contacto, pero nos agrada aún más el encajar en un grupo y sentirnos parte de algo grande y especial. Cuando nacemos lo primero que hacemos es buscar el contacto de nuestras madres, apegándonos a su pecho y sujetando de la forma más fuerte posible ese dedo que ante nuestras pequeñas manos queda como algo de magnitudes extremas. Pero en un mundo industrializado como el nuestro en donde nadie tiene tiempo para nada más que a su trabajo y documentos



pendientes, no nos queda nada más que apegarnos a cosas materiales que sabemos que van a estar ahí con nosotros sin importar nada.

Las redes sociales afectan tanto a ricos como a pobres, a mujeres, a hombres, a niños, a adultos y a conocedores del tema en algunos casos también ¿Por qué no? Son pocas las personas que hacen diferencia entre los aspectos que para los humanos son importantes, y todo esto, es porque mientras más grande sea su séquito, mejores serán sus ganancias y por ende más capital tendrá para seguir con su deseo expansionista. Son como un virus que ataca desde el interior, pero que gusta tanto que sus consecuencias no se notan hasta que ya es muy tarde y se ha apoderado del cuerpo del inocente para siempre, pero no se queda ahí, su mayor cualidad es que sobre todo es de fácil transmisión, por lo que un compartir puede infectar a millones de habitantes. Lamentablemente ésta se une a la lista de enfermedades que no cuentan con vacuna.

A todos nos somete algo, todos somos esclavos de las cosas más efímeras, nos encanta ser gobernados pero en silencio. Nadie se salva de morir y al parecer tampoco nadie se excluye de poseer alguna red social. Porque sí, nos unen con nuestros seres queridos que se encuentran lejos, nos permiten compartir memorias con nuestros amigos y conocidos y nos mantienen al tanto de las últimas noticias del mundo en tiempo real, aunque también mientras nos comunicamos con amigos y familiares lejanos descuidamos a nuestros hijos y seres queridos cercanos al no prestarles atención, al estar encorvados frente al computador, celular, tablet y demás aparatos electrónicos, de manera individual y distraída, aislándonos del grupo.

CONDENADOS POR FACEBOOK



Imagen 31: Ilustración 3.
Fuente: El autor.

En esta ilustración procuré realizar una representación de la forma cómo una de las redes sociales más conocida como Facebook encierra como prisioneros a sus usuarios, a las personas en el día cuando realizan cualquier tipo de actividad: tareas domésticas, trabajo, estudio, etc. Pero siempre revisan el Facebook.

La imagen es muy clara, obvia no solo e enfoca en la imagen como tal sino también jugó con los diferentes colores para dar textura y sentimiento a la obra. Hay que desmenuzar a esta propuesta para comprenderla de mejor manera, se utilizó diferentes recursos en la obtención de una respuesta al espectador que vendríamos a ser todos nosotros.

Primero podemos contemplar a lo más importante que es a el hombre que se encuentra encarcelado, éste es resaltado por sus colores pero también por su aparición en la mitad del cuadro lo que lo hace aún más visible.

Una parte importante de este hombre es su expresión facial y los gestos de su rostro que expresan su melancolía, su lenguaje corporal es fácil de



comprenderlo ya que parece cansado, agobiado, parece alguien que está abatido por las veces que ha intentado escapar, por su lucha por salir de todo esto.

El sentimiento que se resalta en esta figura humana es el sentimiento de impotencia ya que ha perdido la batalla. Los barrotes de los cuales él no puede atravesar parecen ser sólidos e impenetrables al igual como la fuerza que ejercen las redes sociales en una persona.

En cuanto a la ciudad que se observa atrás de la cárcel es oscura y desolada, no hay personas que estén ahí para ayudarlo o para contemplar su tristeza, simplemente lo juzga en silencio, o es testigo de su soledad.

Los edificios que se encuentran atrás con las luces prendidas pueden simbolizar a las personas que se sabe que están ahí pero no se molestan en salir para ver el mundo sino solo se quedan en su hogar y se abstienen de ser parte de todos, quieren ser parte de uno solo, de manera individual, aislada.

Algo que se observa en esta obra vendría es la luna, aunque no está explícita en la obra se ve grande y majestuosa en el cielo y el hombre no es capaz de verla ya que se encuentra de espaldas a ella y no podrá disfrutarla ya que es prisionero de sí mismo por perder el tiempo con la tecnología olvida de lo hermosa que es nuestro mundo exterior, de observar los detalles de las cosas simples que nos ofrece la naturaleza.

Mi ilustración en su gráfica pretende expresar sentimientos diferentes encontrados en un espacio en donde se mezclan y se hacen parte de uno mismo. La tristeza y la belleza combaten por el protagonismo de la obra.

Vemos a una persona fragmentada que es consumida en éste caso por el Facebook. Esta red social en particular sirve para conectarse con las personas, si ponemos una analogía para representar a ésta red social, sería como una ciudad en donde hay calles, edificios y puentes ubicados en muchos lugares para que las personas puedan comunicarse y verse con facilidad.



Por lo tanto ésta interpretación no es un concepto malo ya que así las personas pueden conocerse y hablar las unas con las otras sin tener que recorrer largos caminos, es una manera fácil de tener una relación con las personas que nos rodean y ser todos partes de una comunidad.

Ahora ¿qué es lo que sucede cuando en esta ciudad incierta las personas no salen de sus casas, tampoco utilizan los puentes ni visitan a otras personas que viven en la misma ciudad?

El resultado es que cuando eso sucede, la indiferencia de las otras personas emerge como un virus, ya que no importa las necesidades de los demás sino que solo se piensa en el individuo y en su pequeño núcleo.

Ello sucede cuando solo está en un pequeño espacio en el cual uno no es libre sino es servidor de sí mismo y en este caso no solo nosotros ya que también vendrá a ser sumiso de la red social más utilizada del mundo.

El crimen más cruel es la pérdida y el desperdicio del recurso más grande de todos: el tiempo. Cuando desaprovechamos el tiempo en cosas tan superfluas como la farándula y el chisme que no nos dan ninguna lección importante estamos encerrándonos en nuestra propia cárcel, teniendo presente que el tiempo es nuestra propia vida.

Siempre y cuando ocupemos el tiempo, que debería ser fructífero, para las redes sociales podríamos crear aquella sociedad que en principio fue el sueño de los creadores de esta red social llamada Facebook y hacer lo que fue destinado a hacerse comunicarnos entre personas y no ser individuos indiferentes, despersonalizados o grotescos que ocupan la tecnología de manera egoísta.

Facebook es una herramienta o podría ser comparado también como un ayudante pero lo convertimos nosotros en una prisión la cual nos encierra y no nos deja ver el maravilloso mundo que nos rodea tan grande como una enorme luna llena que está tan impecable en el cielo y que posee una belleza inefable.

ESCLAVO DE LAS REDES



Imagen 32: Ilustración 4.
Fuente: El autor.



Esta imagen es una representación del ser humano esclavizado en las dos redes sociales más populares, por tratar de ser popular, o llamar la atención del resto del mundo, de sentirse importante.

Estoy cansado, mi cuerpo me pide a gritos unas horas de sueño, físicamente mis músculos sienten la necesidad de relajarse, y yo mismo no puedo con la urgencia de morir, aunque sea temporalmente, pero mi mente parece estar todo el tiempo lista para más, no para más trabajo ni más aprendizaje, mucho menos estudio ella quiere ver otra vez ese genial video que se vio el viernes, quiere revivir las imágenes de la fiesta que todos disfrutaron, quiere ahogar sus penas en un poco de alegría simple, la cual solo encuentra en esas innovadoras imágenes vacías como todo lo que parece rodearnos hoy en día, nada existencial sino pasajero.

En lo personal, si pudiera escoger algo que me esclavice para siempre, por más trillado que suene, escogería mi cama, donde todo parece desaparecer por un rato y donde el sueño y los recuerdos hacen el papel de colchas que arropan y acurrucan, que calientan no solo el cuerpo sino también el alma. Pero la mayoría de jóvenes ya viven o mejor dicho vivimos esclavizados por algo mucho más poderoso que solo un colchón y unos trozos de tela; algo con miles de mentes brillantes detrás de sus ideas y diseños: las redes sociales.

Es interesante pensar que día a día nos empeñamos en luchar por tener más libertades y que nuestros deberes y derechos se respeten. Clamamos y no lo pensamos ni dos veces para acabar a alguien que piense diferente a nosotros con la tonta excusa de que “tenemos libertad de expresión”. Pero ¿dónde queda esa soñada libertad cuando sabemos muy bien que lo que menos somos es libres? El sometimiento parece ser algo aceptable cuando se trata de cosas intangibles e inertes, será tal vez porque rendirle culto a éstas no nos quita el orgullo, como lo haría una persona.

¿Cuándo pasamos de dominar a ser dominados?



Se vuelve comprensible el hecho de entregar todo nuestro ser y nuestra esencia de ser humano a algo o alguien. No hay nada que nos llene más de forma sentimental que el formar parte de algo que nos englobe a unos cuantos. Muchas veces creemos sentir cosas que nadie a nuestro alrededor parece hacerlo, llegamos a pensar que la mayoría de cosas que nos pasan son sentimientos aislados en este país de 15 millones de habitantes, porque así es nuestra cabeza y juega con nosotros de forma cruel y diferente. Mediante las redes sociales podemos encontrar gente con nuestros mismos problemas o mismos intereses, y por fin llegamos a sentirnos parte de algo y hasta pensamos sorpresivamente que nos sentimos bien.

En definitiva, las redes sociales no siempre son negativas o perjudiciales cuando las sabemos usar de forma adecuada y con propiedad como todas las cosas del mundo. El ser humano es alguien libre de pensamiento, y podemos no ser 100% libres, pero siempre tendremos la capacidad de escoger a qué deseamos ser esclavos, dependientes o por qué no, libres.

DISCRIMINACIÓN INTERNAUTA



Imagen 33: Ilustración 5.
Fuente: El autor.

El bullying cibernético se hace presente en esta ilustración, causando muchos estragos en una niña que según puede admirar sufre mucho.

Ya no se compararán los viejos tiempos aquellos donde pensabas que un par de cervezas eran un problema grave y tachábamos a esa persona como alcohólica y egoísta. Aquellas personas rechazadas por la sociedad y aborrecidas por sus diferentes vicios, ahora somos todos: tú, yo, aquellas que lean esto, es decir cada uno de nosotros que quedamos atrapados.

Nos hemos convertido en los rechazados. Algo inevitable de observar es la fuerte negación que presentamos. Y es que a veces no parece que tenemos una idea clara de lo que significa vicio o adicto. Va más allá de que sea algo letal o ilegal. Al presentar un exceso ya cuenta como adicción. Según mi punto de vista, el vicio radica en excederse de lo normal, en no poder controlar algo que se sale de nuestro raciocinio.



Vale anotarse que los términos que utilicé en esta ilustración: **FAKEBOOK**, **INSTADAMN**, **WHATSEX** y **YOUSUCK** no existen en un diccionario, son palabras de mi autoría que a continuación explicaré su significado:

- **FAKEBOOK:** Para esta palabra he utilizado en lugar de FACE que es la palabra real de Facebook, empleé FAKE que significa falso, es decir Facebook está lleno de falsedades y mentiras; debido a que en las redes sociales hay personas con fotos falsas e identidades misteriosas, alteradas o ficticias.
- **INSTADAMN:** En este término he reemplazado GRAM de la palabra original de Instagram por DAMN que significa maldición del verbo maldecir, lo que he relacionado con las personas que se enojan mucho al momento de subir una foto al Instagram ya que la mayoría se toman como 75 fotografías y de esas suben unas 10 y las demás las borran porque se quejan de no salir bien en las fotos y eso causa depresión y bajo autoestima, de allí la palabra DAMN en lugar de GRAM.
- **WHATSEX:** Aquí he reemplazado APP de la palabra original WhatsApp por SEX que significa sexo, lo que va de la mano con la mala utilización de la red social WhatsApp para seducir a los jovencitos para adentrarlos al mundo de la prostitución, ya que hoy en día no sabemos con quién hablan o chatean, si son gente lícita o con otras intenciones.
- **YOUSUCK:** De la palabra original YOUTUBE lo reemplacé de la palabra TUBE por SUCK que tiene el significado “apestas” que es un verbo en inglés utilizado como mala palabra, con sentido peyorativo para despreciar una persona, como lo que pasa hoy en día con YOUTUBE, todos luchan por estar en la cima y ser el Youtuber más famoso, es allí cuando empieza la competencia entre sus seguidores publicando insultos y palabras ofensivas en los videos de los que son la competencia de sus ídolos.

No está mal, consumir alcohol o hacer uso de redes sociales, el problema es la pérdida de su control, y creo que es algo a lo que todos hemos llegado, la angustia de revisar el celular o nuestras redes sociales, hacen de un medio de



comunicación, una realidad atroz, inhumana proporcionada por nosotros mismos y que ahora tenemos que enfrentar. El primer paso con una adicción siempre es aceptarla para superarla, pero ayudarnos al negarla y evitarla todo el tiempo, tenemos que admitir todo lo que somos y el mal que nos estamos provocando al ser adictos, reflexionar que la tecnología estuvo hecha para conectarnos y no destruirnos.

Porque lo que hacemos es letal para nuestro organismo, peor que cualquier droga. Un asesino silencioso, cómplice de nuestros actos. En eso nos hemos convertido. El humo que desechamos representa los likes, que son el residuo de lo que provocamos. Buscamos que todos sepan lo que hacemos y estamos atados a la aprobación de la sociedad y su visto bueno ahora es algo necesario para nuestra supervivencia. El solo hecho de pensar que algo invisible nos tenga totalmente incapaces de actuar como seres normales y pensantes, debería asustarnos, es un mensaje crudo y real, debemos temer a lo invisible. Parece que nadie nace destinado a seguir un camino diferente, nos educamos con estas pautas, de mendigar para saciar nuestra enfermedad, y educamos de igual manera a las nuevas generaciones de la misma manera.

El daño crece y será imparable, y todo se vuelve más peligroso cuando hay un límite inexistente. Viéndolo de esta manera, viviremos con esta enfermedad hasta morir, pensar que un like o un comentario no nos llenarán pero al menos calmará el hambre de nuestra pena...

CULPA DE LAS REDES



Imagen 34: Ilustración 6.
Fuente: El autor.

En esta última ilustración, de la joven de la selfie les dejo a su criterio la interpretación, aunque en mi opinión trate de ser exhibicionista, sin respeto a los momentos que sean como en ese ejemplo un funeral. Vivimos en un mundo lleno de adicciones y por ende de adictos, pero ¿qué sería la cuna de adictos sin sus fieles secuaces? Cuando hablamos de adicciones, inmediatamente la mayoría de nosotros pensamos en el alcohol, el tabaco y las ya conocidas drogas como la marihuana y la cocaína, sin embargo hay unas nuevas drogas que cautivan tanto a jóvenes como adultos por su divertida dinámica, buenos gráficos, contenido “interesante” y aspecto inofensivo. Están en su casa y en la mía y nos bombardean de las maneras más sutiles y eficaces, porque sin darnos



cuenta han entrado a nuestro mundo, han acariciado nuestros sentidos y ahora como si de agua se tratara, ya no podemos vivir sin ellas: las Redes Sociales.

Puedo acotar que en mi corta vida he conocido y tratado con decenas de adictos, algunos no pueden vivir sin unas cuantas copas justo al despertarse para “comenzar bien el día” y antes de dormir para “conciliar” el sueño, otros buscan incesantemente la textura del suave papel entre sus dedos y ese intenso olor, que aunque desagradable, llena de ansias el corazón de aquel que sabe que esa pequeña planta es la puerta hacia nuevos mundos, y por otro lado están esas personas que se deprimen, lloran y verdaderamente sufren cuando su publicación no tuvo la cantidad deseada de likes o cuando su conexión de internet cae por problemas diversos.

Pueden de manera fácil juzgar y repudiar la forma tan sencilla con la que oso comparar una adicción hacia una sustancia con la de las redes sociales, pero en lo que a mí concierne sus diferentes adictos presentan características similares al momento de la abstinencia: ansiedad, irritabilidad, ira desmedida, pensamientos suicidas, fatiga y humores depresivos.

“El ser humano es un animal de costumbre” lo afirma el conocido refrán que busca solucionar todos los problemas de la vida diaria con un adagio, y si lo meditamos es cierto; desde los inicios de la humanidad el hombre ha ido evolucionando y por ende adaptándose al ambiente hostil y los diferentes percances que se le van presentando. Por otro lado ahora, en el siglo XXI, cuando tenemos todo lo que queremos al alcance de nuestras manos, parece que el ser humano se ablandó, se volvió poco reflexivo cayendo ante la primera carnada que se le ponga al frente, porque simplemente somos así, ilusos y demasiado predecibles. Si el vecino lo tiene entonces obviamente también nosotros debemos tenerlo y si es posible tiene que ser el mejor de todos, porque nos encanta alimentar el ego y aparentar cosas que tal vez nunca podrán ser, y que mejor lugar que por las redes sociales, donde con un clic y una que otra foto podemos construir historias que nunca sucedieron, ser quienes siempre quisimos y que por las circunstancias de la vida no pudimos.

Con las drogas de verdad pasa exactamente lo mismo, nos dan confianza y nos llevan a mundos utópicos, irreales, verdaderos paraísos terrenales que alimentan las carencias que sentimos en lo más profundo del cuerpo. Cuando las usamos somos felices, porque todo lo real queda inhibido detrás de colores fantásticos y falsas ilusiones de paz, de equilibrio. En ciertas ocasiones nos llevan a un mal viaje en el que todo se nos muestra intensificado y los dolores parecen nunca acabar porque la maldad humana se siente más tangible que nunca. Las drogas y las redes sociales después de este análisis me parecen dos gotas de agua. No distinguen raza ni sexo, condición social y mucho menos edad y usadas de una manera desmedida y despreocupada pueden llevarnos a los cielos, pero también a los más profundos abismos.

5.6 Documentación Gráfica, paso a paso de un estampado.

Para la elaboración de un estampado se consideran varios aspectos como: tener los programas y la tecnología adecuada, ser creativo y disfrutar lo que se hace no hace falta ser un profesional en el tema, pero sobre todo ser responsable con los diseños.

5.6.1 Primer paso desde los bocetos conceptuales e imágenes tomadas como referencia, basados en el guion (argumentación) o concepto hasta la ilustración final terminada.



Imagen 35: I'm sorry/Not sorry.

Fuente: <http://circleofdocs.com/wp-content/uploads/2015/09/facebook-jail.jpg>



Imagen 36: De Facebook a la cárcel.

Fuente: http://guiadeinternet.com/files/2013/11/ea6f87802185531d8097a77e90e44461_article.jpg



Imagen 37: Facebook es como una cárcel.

Fuente: http://img.desmotivaciones.es/201203/fb_9.jpg

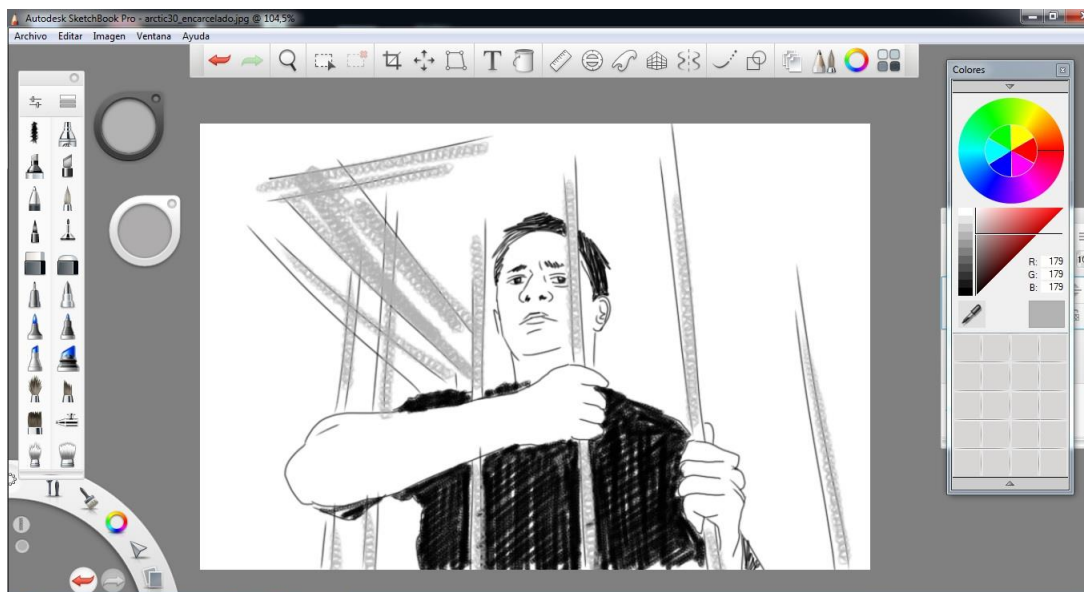


Imagen 38: Boceto conceptual 1.
Fuente: El Autor.

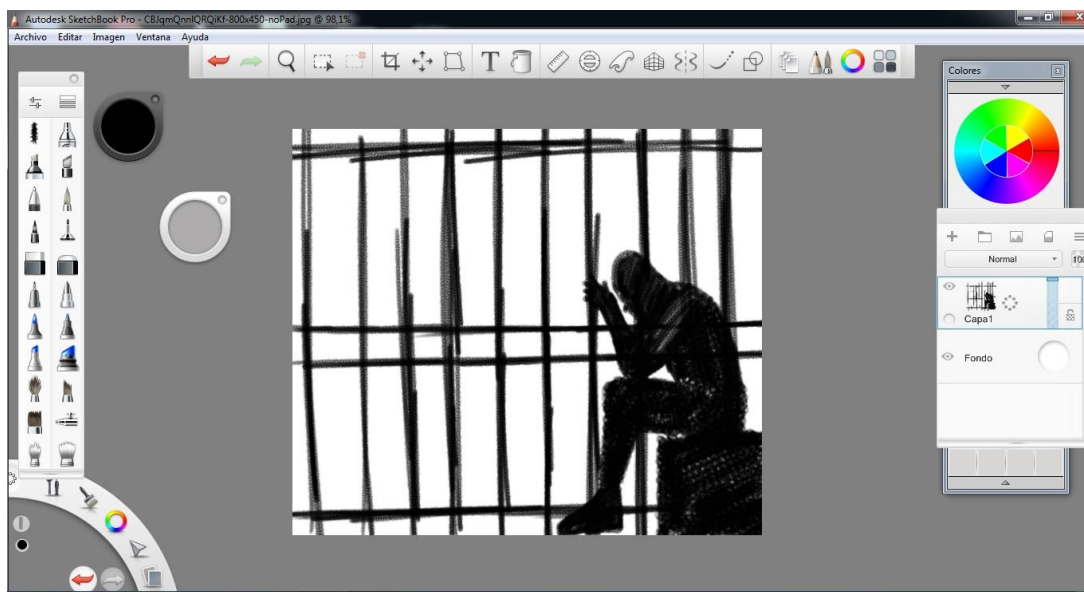


Imagen 39: Boceto conceptual 2.
Fuente: El Autor.

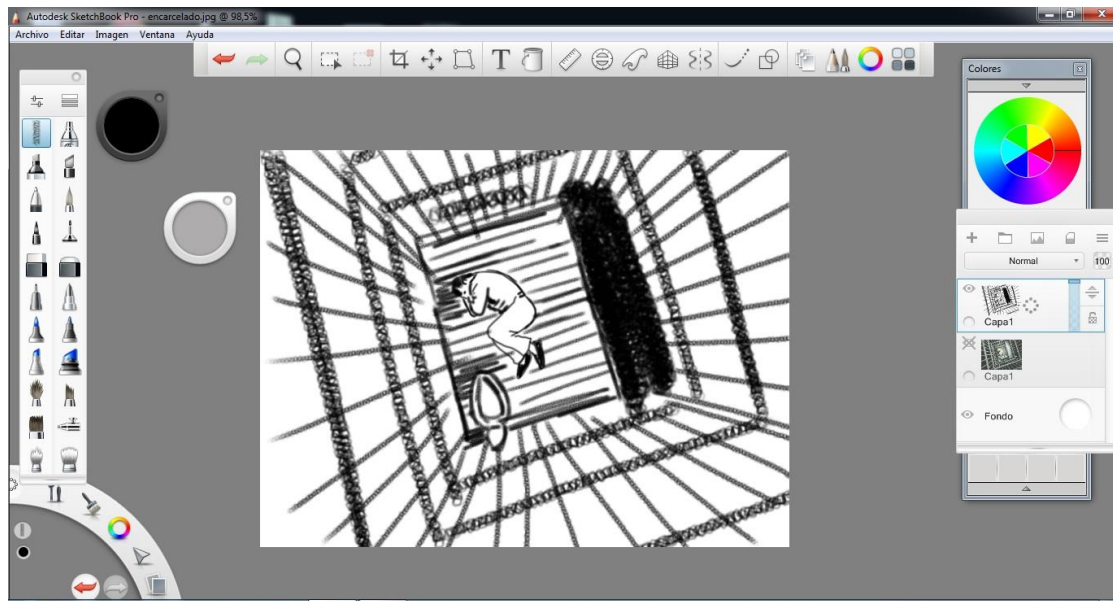


Imagen 40: Boceto conceptual 3.
Fuente: El Autor.

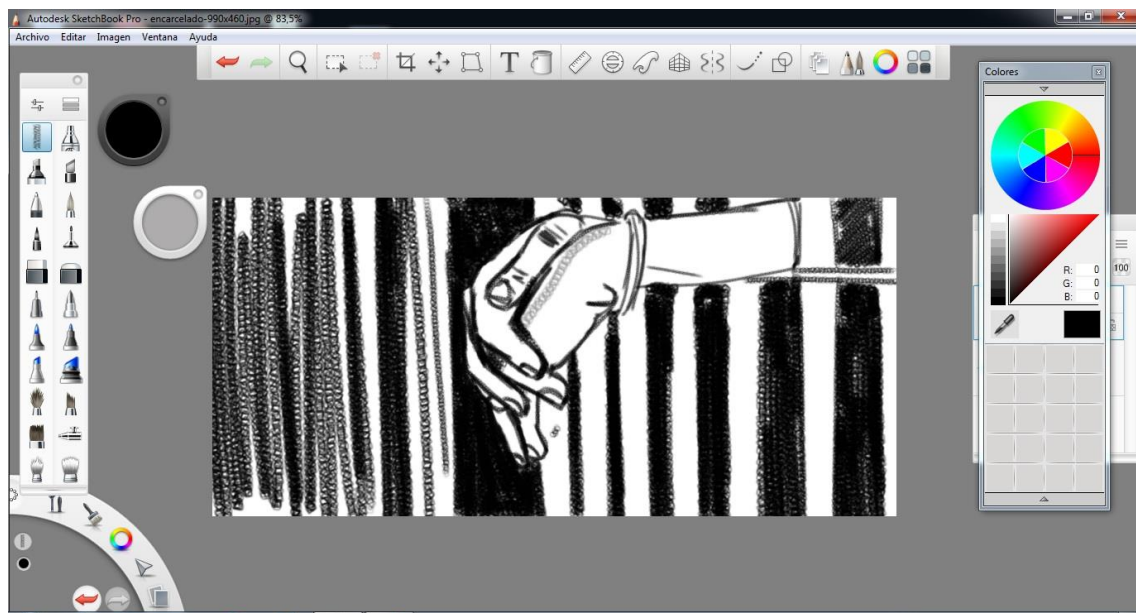


Imagen 41: Boceto conceptual 4.
Fuente: El Autor.

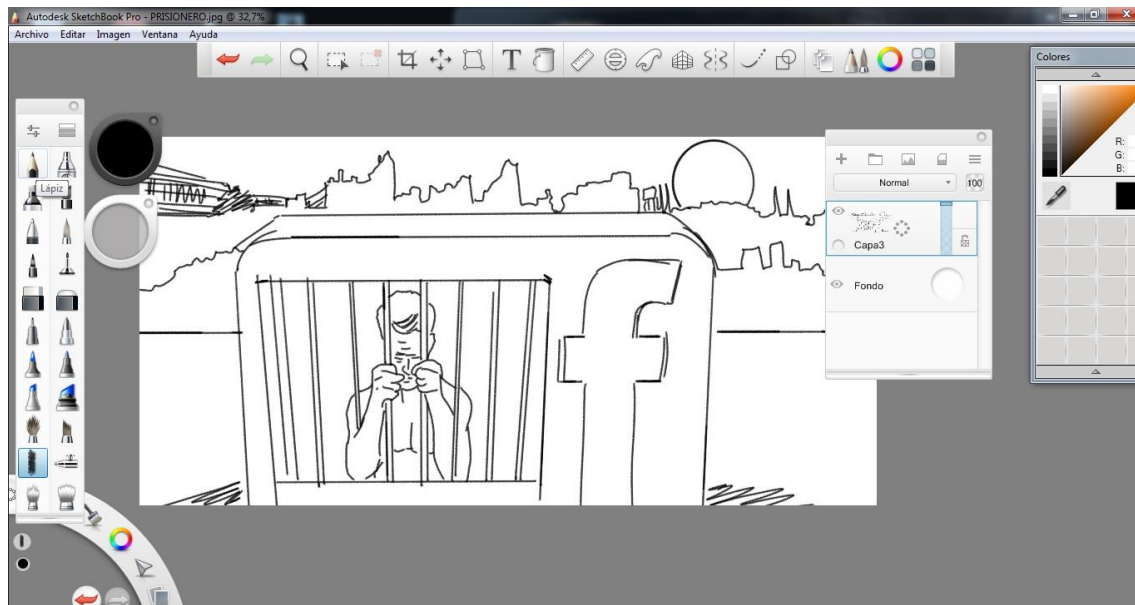


Imagen 42: Definición de la idea.

Fuente: El autor.



Imagen 43: Boceto trabajado siluetas del fondo, y escala de grises en la figura humana principal, con la utilización básica del programan LÁPIZ tomando en cuenta luces y sombras a trabajar posteriormente.

Fuente: El autor.

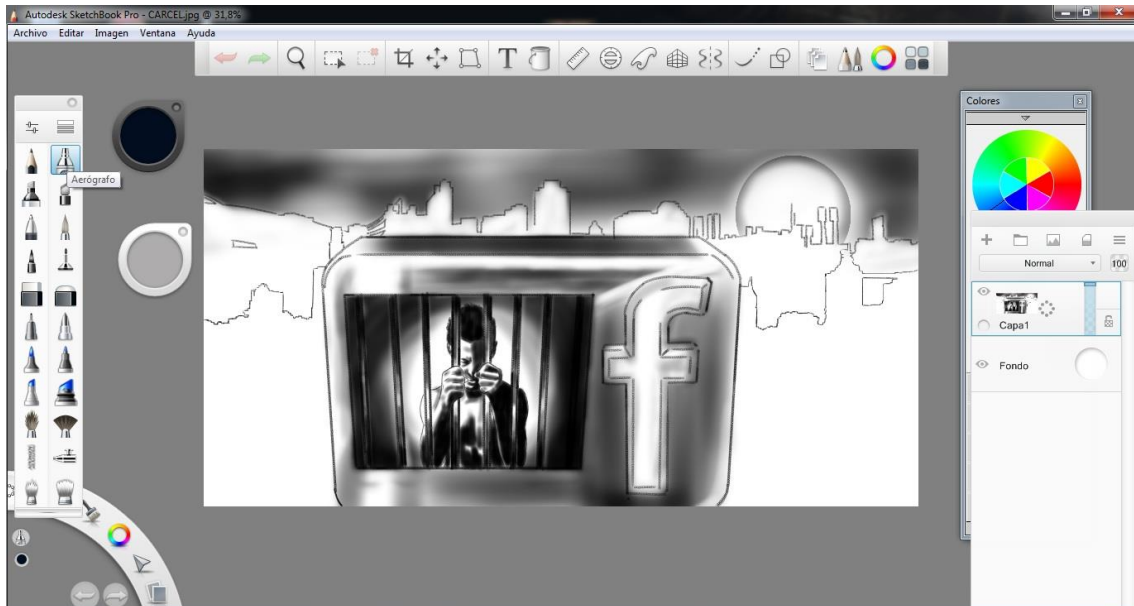


Imagen 44: Aplicación de escala de grises pero ya con degradados, al igual que la elaboración de luces fuertes en la figura humana realizado con la herramienta AERÓGRAFO del Programa mencionado anteriormente SketchBook pro.
Fuente: El autor.

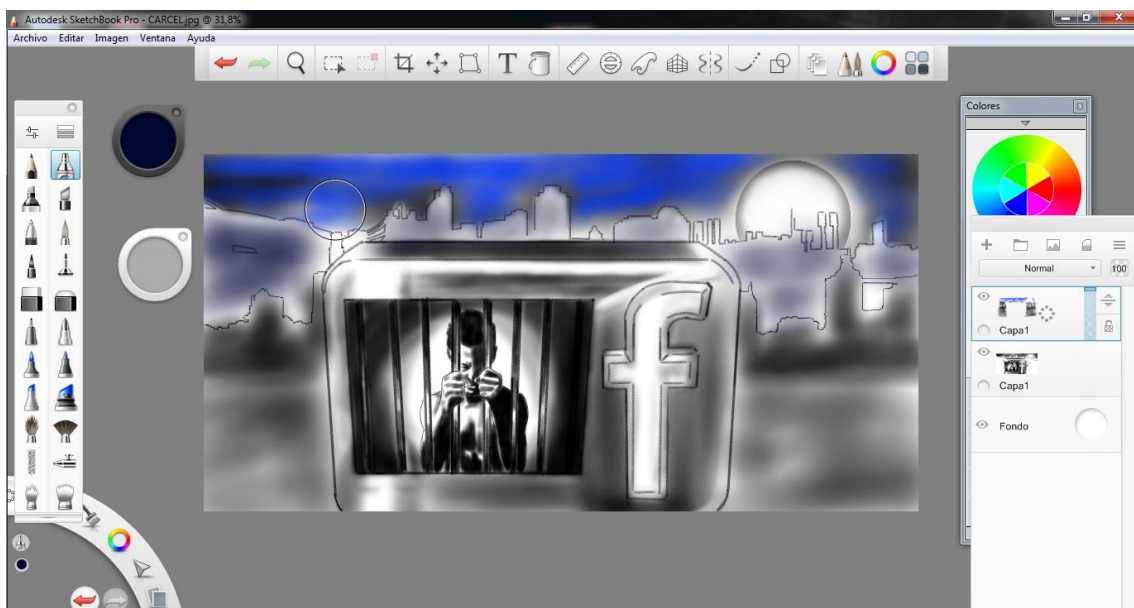


Imagen 45: Primeras manchas de color de fondo utilizando la herramienta de MULTIPLICAR, para así usar los tonos grises aplicados anteriormente, eso sí tomando en cuenta y respetando las áreas de las siluetas de la ciudad.
Fuente: El autor.



Imagen 46: Color trabajado en la figura humana usando varios tonos de piel empleando la paleta de colores para así dar un tono realista de piel con degradados.

Fuente: El autor.

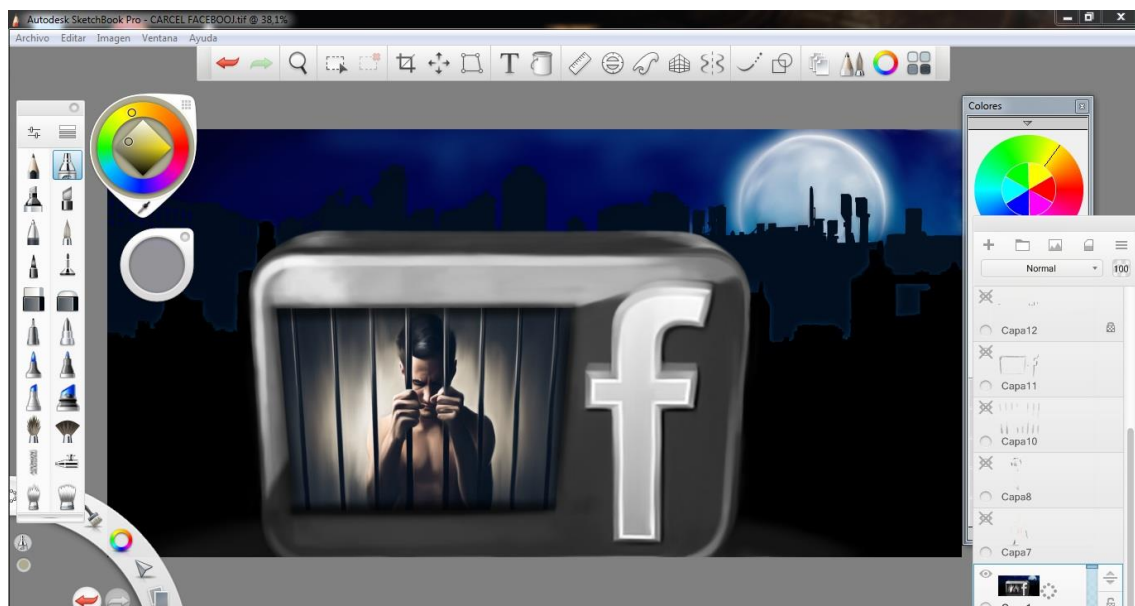


Imagen 47: Inicio de trabajo sobre la cárcel de Facebook utilizando tonos fuertes y cortantes para dar la impresión de metal utilizando pinceles disponibles en el programa, de cerdas redondas y duras para difuminar.

Fuente: El autor.

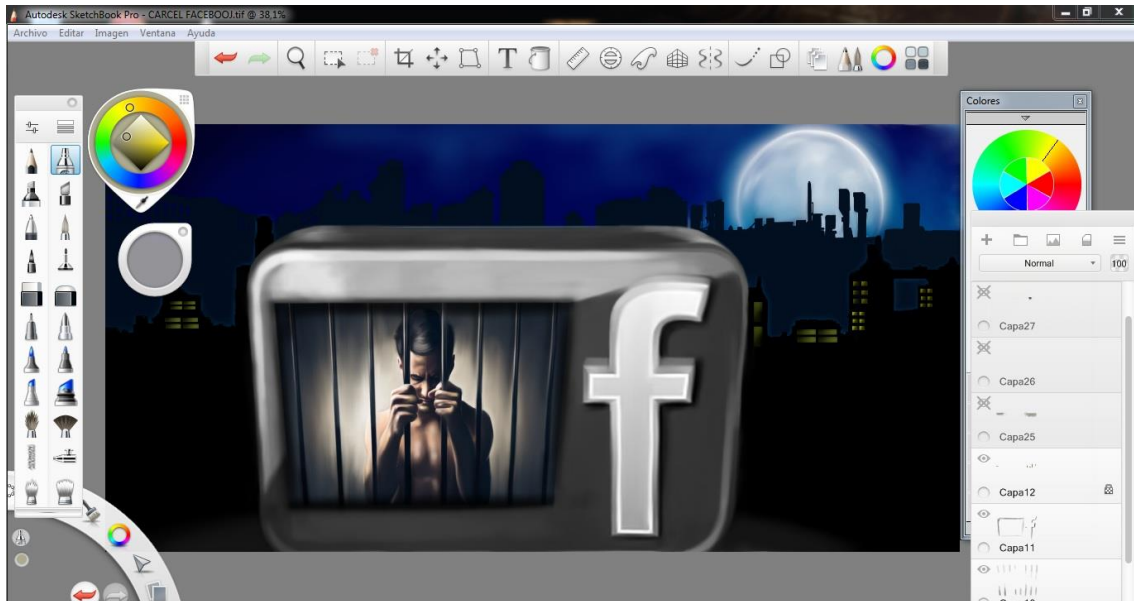


Imagen 48: Elaboración de contraste en el fondo y elaboración de luces de la ciudad utilizando la herramientas de SELECCIONAR y AEROGRAFO con flujo bajo.
Fuente: El autor.

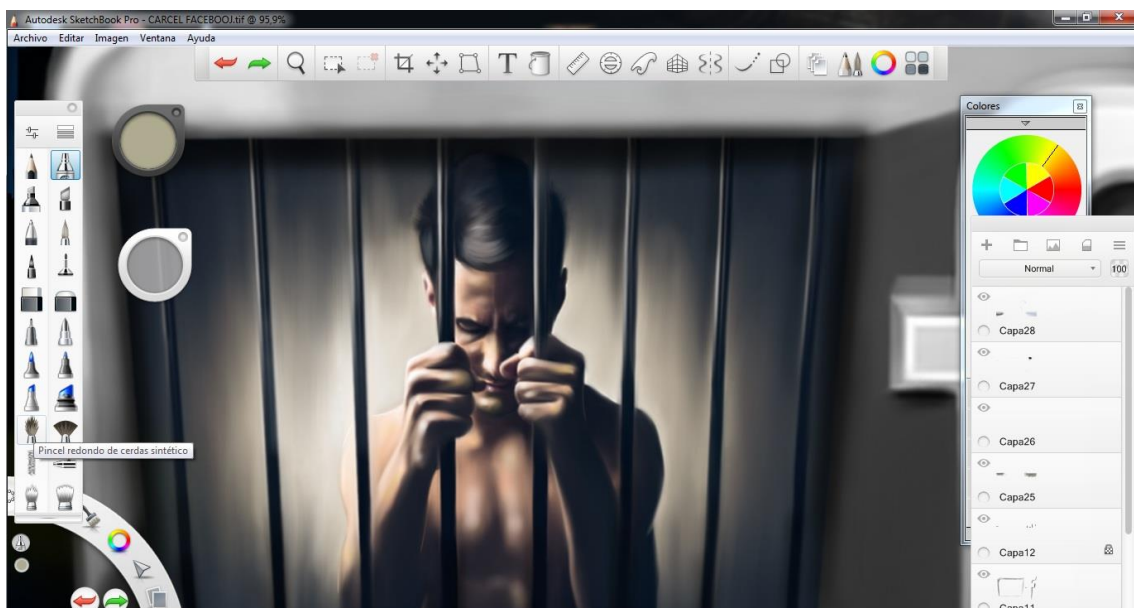


Imagen 49: Figura humana terminada al 100% retoques de pequeñas luces, detalle de cabello utilizando pincel redondo de cerdas sintético para así dar realismo y volumen, modificación de luces en los barrotes utilizando la herramienta de MULTILÍNEA COPIC y PINCEL R.
Fuente: El autor.

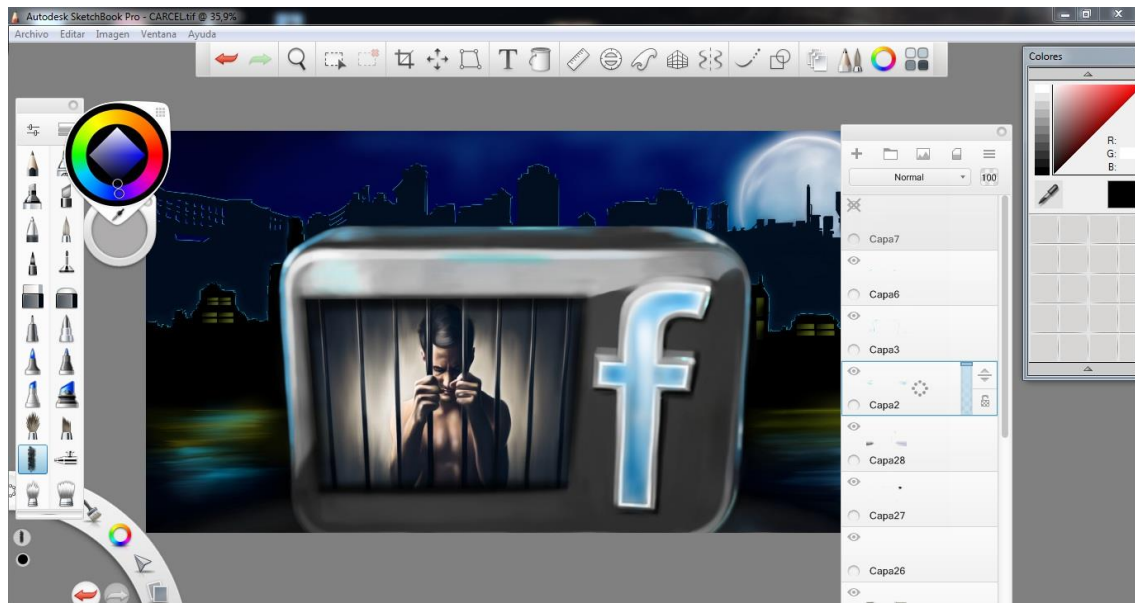


Imagen 50: Últimos retoques de fondo capa por capa, dando brillos fuertes al primer plano de la cárcel de Facebook con AERÓGRAFO y pinceles finos, rotulador y pinceles de difuminado.
Fuente: El autor.

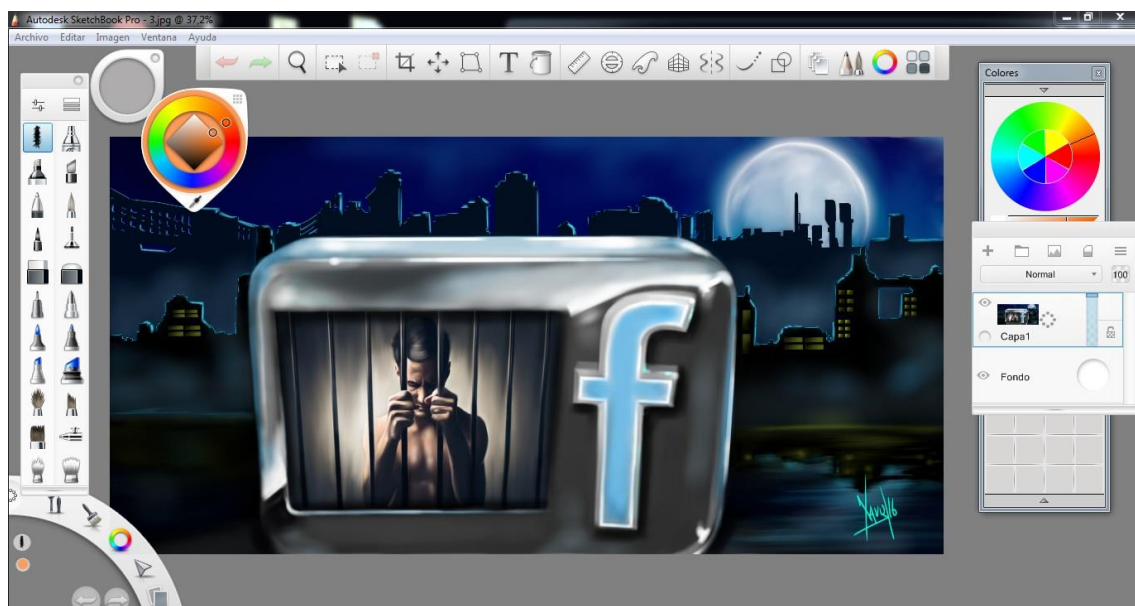


Imagen 51: Diseño final de la ilustración con mejoras y sus respectivas luces y sombras.
Fuente: El autor.

5.6.2 Segundo paso desde la computadora al estampado final.

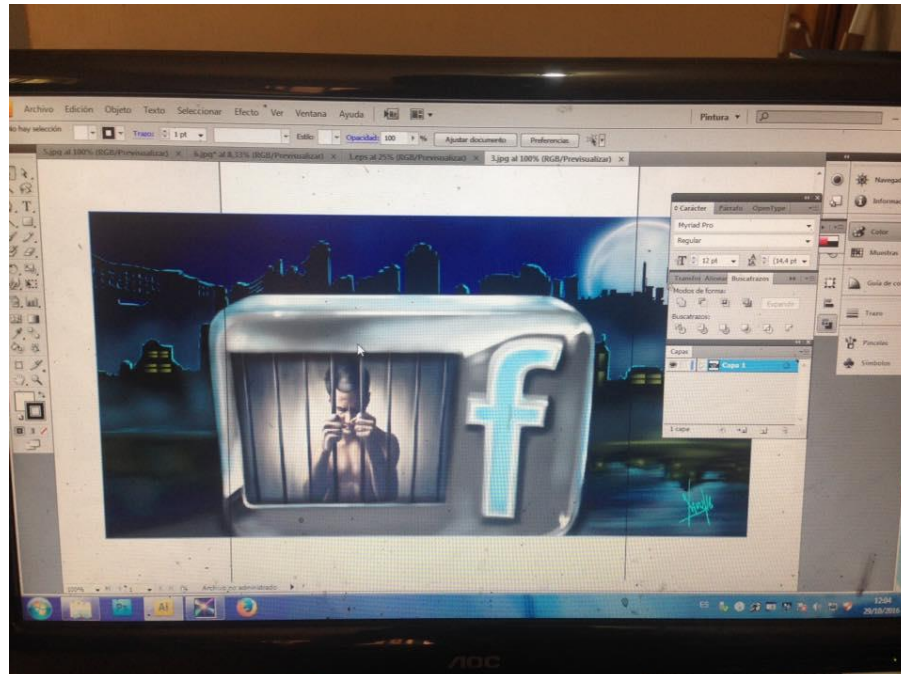


Imagen 52: Ilustración final convertida en formato EPS.

Fuente: El autor.

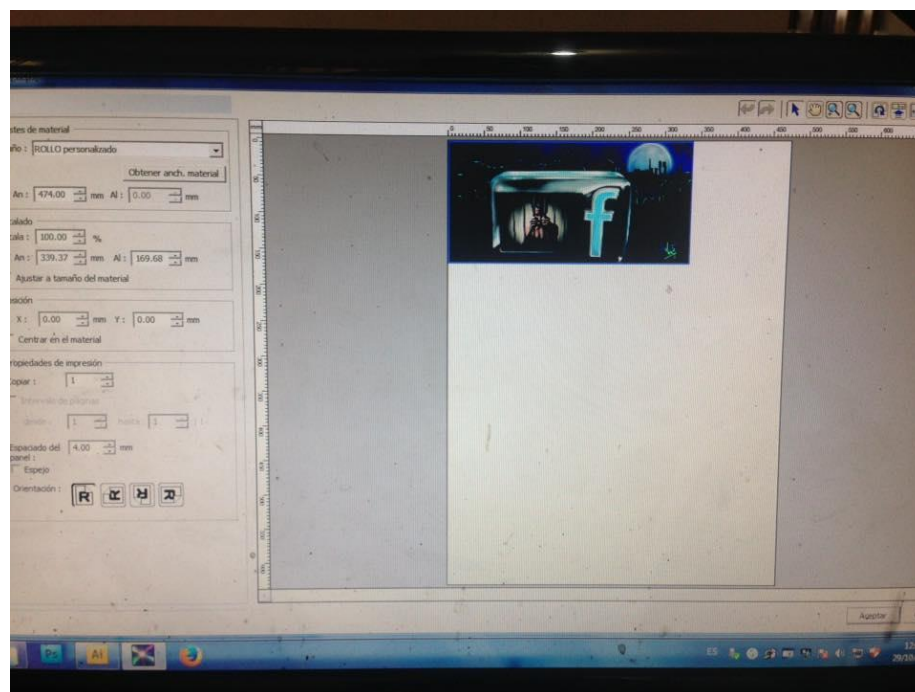


Imagen 53: Configuración de impresión, color de modo RGB a modo CMYK (Programa de Plotter).

Fuente: El autor.



Imagen 54: Programación de corte, presión, rapidez y tiempo (plotter).
Fuente: El autor.



Imagen 55: Archivo impreso y plotteado.
Fuente: El autor.

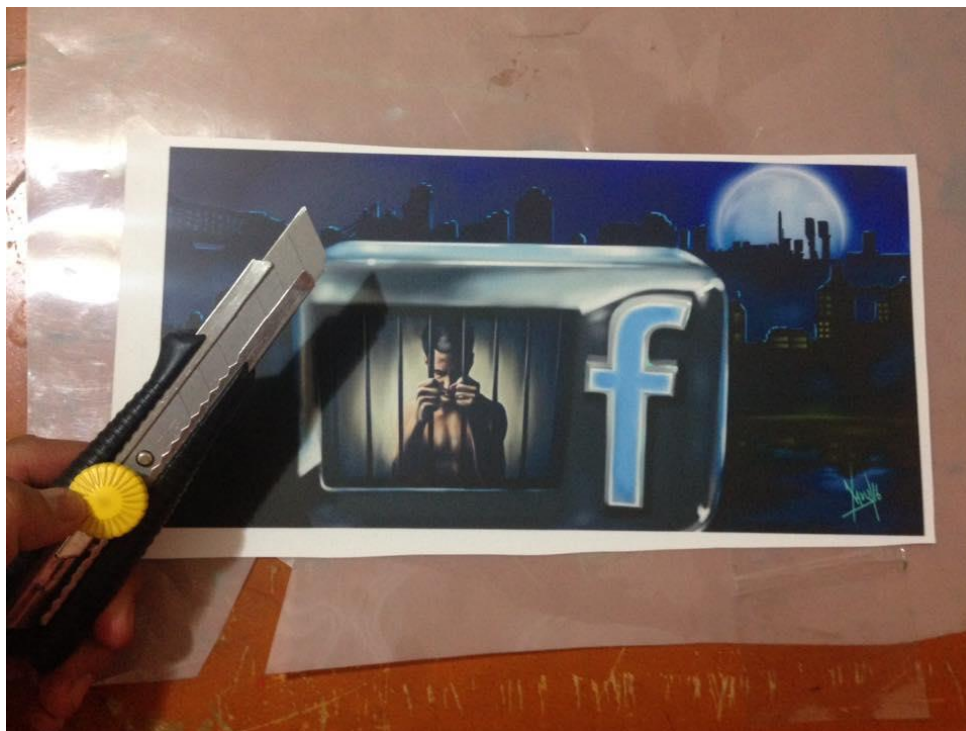


Imagen 56: Recortar el diseño individualmente con unas tijeras para poder desprender con facilidad el resto de material.

Fuente: El autor.



Imagen 57: Retirar sobrante de material en blanco.

Fuente: El autor.



Imagen 58: Colocar el papel transfer sobre la ilustración libre de material sobrante.
Fuente: El autor.



Imagen 59: Programar la temperatura estándar de 320 ° en la plancha.
Fuente: El autor.

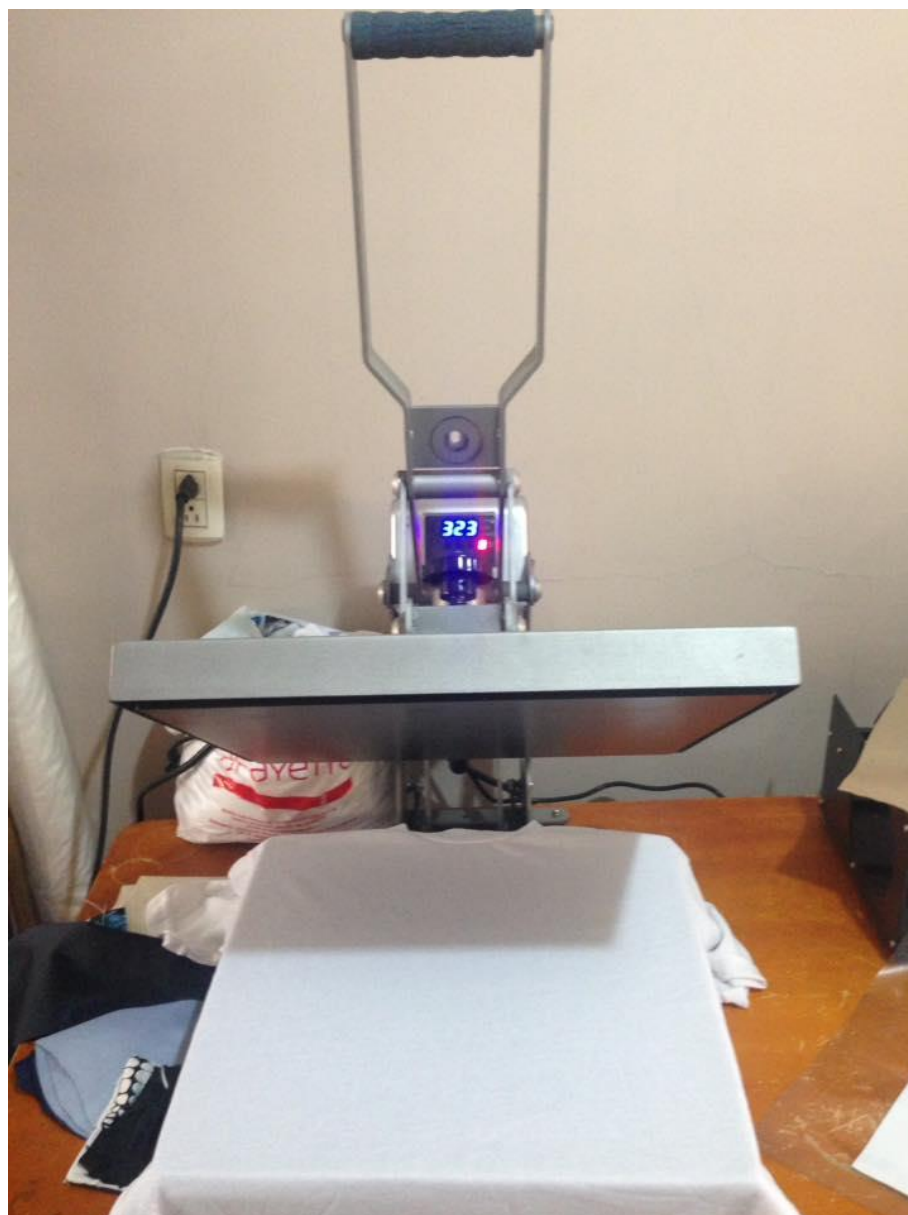


Imagen 60: Ubicar la camiseta sobre en la plancha.
Fuente: El autor.



Imagen 61: Situar la ilustración con el transfer sobre la camiseta.
Fuente: El autor.

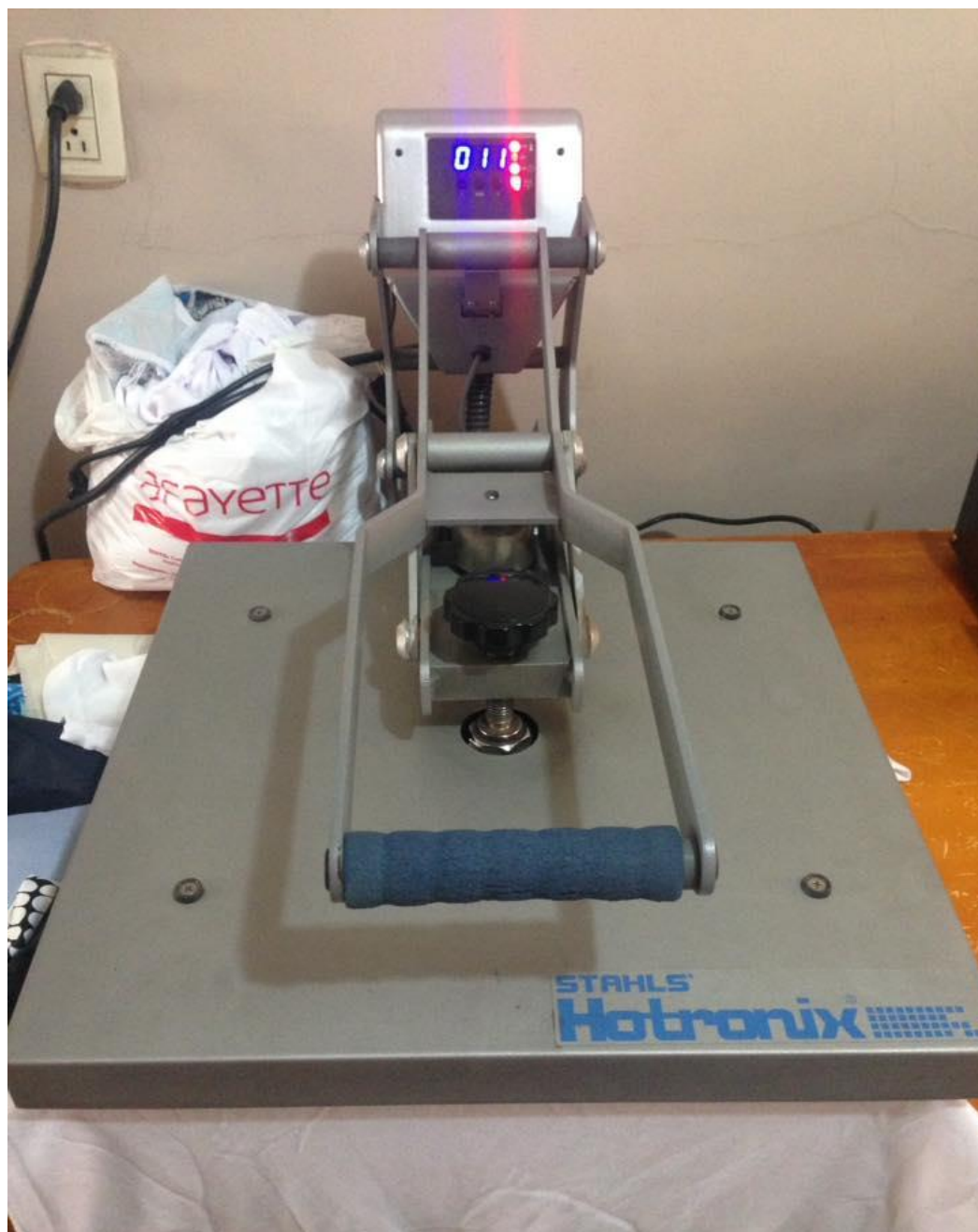


Imagen 62: Bajar la plancha con cuidado por 12 segundos y luego levantarla.
Fuente: El autor.



Imagen 63: Esperar 5 segundos y retirar cuidadosamente el transfer de la ilustración.
Fuente: El autor.

5.6.3 Tercer paso resultado final.





Imagen 64: Resultado final.
Fuente: El autor.



5.7 Glosario de Términos.

Ilustración. Fotografía, dibujo o lámina que se coloca en un texto o impreso para representar gráficamente lo expuesto, ejemplificarlo o hacer más atractivo el resultado

Vinil. Material expandible de consistencia similar al cuero que posee un adhesivo termo adherible es decir que se adhiere a casi todo tipo de tela a base de calor.

Estampado. Proviene del verbo galo “estamper”. Se trata de una palabra que, a su vez, procede del fránico “stampon”, que se puede traducir como “machacar”.

Papel Transfer. Hoja plástica transparente que permite el traslado de la ilustración a la camiseta.

Plotter. Es un periférico de computadora que facilita dibujar o representar diagramas y gráficos

Boceto. Derivado del término italiano bozzetto, el concepto de boceto refiere al esquema o el proyecto que sirve de bosquejo para cualquier obra. Se trata de una guía que permite volcar y exhibir sobre un papel una idea general antes de arribar al trabajo que arrojará un resultado final.

Rodillo. Rodillo es un concepto que tiene su origen etimológico en el vocablo latino rotella. El diccionario de la Real Academia Española (RAE) atribuye varios significados al término. Un rodillo suele ser un instrumento que dispone de un cilindro capaz de rodar. De este modo, cuando el cilindro rueda, permite aplanar, aplastar o apretar algo.

Serigrafía. La combinación entre el vocablo latino sericum y el francés graphie derivó en sérigraphie y luego en sérigraphie. El concepto llegó a nuestra lengua como serigrafía, un término que hace referencia a un cierto proceso que permite estampar un tejido mediante el uso de tinta y una malla.



Urdimbre. Es una serie de hilos orientados en paralelo y a lo extenso en un telar para así pasar por estos la trama y formar un tejido.

Plantilla. Es una plancha cortada con los mismos tamaños, ángulos y figuras que debe tener la superficie de una pieza y que, puesta sobre ella, permite cortarla y labrarla.

Meta Comandos. Comando al mensaje enviado al ordenador, por parte del usuario, y que va a provocar una respuesta en este.

Estarcido. Impresión de dibujos o imágenes, elementos decorativos, letras, entre otros, dibujados previamente sobre una plantilla que, colocada sobre una superficie, permite el paso de la pintura o tinta a través de las partes vaciadas, pasando por encima una brocha, rodillo o raclet.

Raclet. Manigueta de madera con filo de goma que permite la distribución uniforme de la pintura a través de la malla en serigrafía.

Vector. Es un término que deriva de un vocablo latino y que significa “que conduce”. Un vector es un agente que transporte algo de un lugar a otro. Su significado, de todas formas, varía de acuerdo al contexto.

Simbología. Es el estudio de los símbolos o el conjunto de éstos. Un símbolo, por otra parte, es la representación sensorial de una idea que guarda un vínculo convencional y arbitrario con su objeto.

Gráfica. Representación que se emplea para reflejar distintos valores y modos de pensamiento del ser humano.

Marketing. Es una disciplina dedicada al análisis del comportamiento de los mercados y de los consumidores. A través del estudio de la gestión comercial, se busca retener y fidelizar a los clientes mediante la satisfacción de sus necesidades.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.

Luego del análisis de la presente investigación, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Las personas que realizan estampados en Cuenca, realizan el proceso de manera artesanal, es decir de forma no tecnificada y con un tiraje corto, lo que causa la reducción de trabajo para los pequeños empresarios, al no poseer los diseños necesarios para satisfacer el mercado de hoy.
- El estampado desarrolla en las personas la capacidad de innovación y originalidad de cualquier idea, en materiales diversos para vestir o simplemente para diferenciarse del resto de la sociedad.
- Los diferentes diseños desarrollados por los individuos que viven del estampado, permiten expresar cualquier tipo de idea y pensamiento sin ninguna restricción, permite desarrollar la creatividad.
- La vestimenta de cada persona abre la posibilidad de una amplia gama de diseños para plasmar un sentimiento o simplemente una moda.
- Lo que en realidad se pretende con el desarrollo de estas ilustraciones es causar reflexión en la sociedad, sobre el peligro que causan las redes sociales cuando son mal utilizadas, o cuando ya causa adicción, haciendo del whatsapp y del Facebook, un periódico de noticias personales.
- En la sociedad en la que vivimos el problema de la adicción a las redes sociales se ha convertido en algo alarmante ya que los mismos no son usados conscientemente, ni con restricción.
- Las personas que utilizan estos medios para hacerse notar como individuos son las personas que llegan a ser esclavos ya que nunca saciarán sus ideales, los cuales no podrán nunca conseguir ya que solo ven al mundo a través de la pantalla y no hacen nada para realizar un cambio en la sociedad, ni se comprometen con ella.



Recomendaciones.

Del trabajo realizado, se emite las siguientes recomendaciones:

- ❖ Es importante hacer conocer a la sociedad mundial el peligro de las redes sociales cuando se les da el uso inadecuado a las mismas, con el fin de crear un compromiso personal de educación sobre el mundo internauta.
- ❖ El gobierno nacional y local deberían dar un mayor apoyo a los microempresarios que se dedican a la actividad del estampado, con la creación de proyectos para que de esta manera contribuyan con la sociedad y el propio país.
- ❖ Los Ilustradores y diseñadores de estampados ayudarían mucho a la sociedad innovando con los diseños que se van a imprimir en las diferentes prendas de vestir, identificando las nuevas tendencias, definiendo estilos, etc.
- ❖ Deberían dictarse más conferencias y foros desde las diferentes asociaciones de ayuda solidaria, sobre las redes sociales y el uso consciente de las mismas, para evitar a futuro tantas consecuencias negativas que éstas ocasionan.
- ❖ Se recomienda que se continúen realizando éste tipo de aportes artísticos para que los espectadores reflexionen sobre esta temática, tan actual.



BIBLIOGRAFÍA

Ambrose, G & Aono, N. (2016). Bases del diseño gráfico, enfoque y lenguaje.

Ed: Parramón

Amelia, M. V. (2012). *Estudio de los métodos tecnológicos para la innovación artística en los procesos del estampado en téatuntaqui”, propuesta alternativacnica de serigrafía dirigido a los talleres de estampados de la ciudad de Quito* . Obtenido de Universidad Tecnica del Norte:
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1936/1/pdf%20del%20proyecto.pdf>

Carrillo, I. G. (abril de 2012). *Proyecto para creación de una empresa de estampado de camisetas mediante el arte de serigrafía en la Provincia de Orellana*. Obtenido de Universidad Central del Ecuador:
<http://es.slideshare.net/soniavargas/t-uce000319>

Conocimientos, W. (4 de julio de 2013). *La definición e historia de la serigrafía*.
obtenido de <http://www.conocimientosweb.net/dcmt/ficha16861.html>

Constante, A. (2013). *La filosofía y las redes sociales*. obtenido de Universidad Nacional Autonoma de México.:
<http://reflexionesmarginales.com/pdf/filosofia2.0/2.pdf>

Es.scribd. (2016). *Acabados estéticos*. Obtenido de
<https://es.scribd.com/doc/299802441/acabados-3>

Focal Press. (2013). Digital painting techniques. Ed: Worcester.



Guia, I. (10 de febrero de 2014). *Las redes sociales*. Obtenido de <http://filosofia.laguia2000.com/general/las-redes-sociales>

Humanas, F. D. (20 de junio del 2010). *Historia de la impresión*. Obtenido de <http://socyhumanasdelaumet.onlineglobo.com/t29-historia-de-la-impresion>

Lincango, H. (2014). *Diseño de un sistema de mejoramiento de preparación de pasta madre y pigmentada según fórmula, en la sección de acabados de la planta textil tejidos pintex s.a.* obtenido de universidad tecnológica equinoccial:
http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/5822/1/23814_1.pdf

Palermo, f. (2016). *Fibras textiles*. Obtenido de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/images/trabajos/1581_5378.pdf.

Perinat, M. D. (2007). *Máquinas de serigrafía*. Obtenido de http://www.edym.net/materia_prima_textil_gratis/2p/tintura/cap15-52.htm

Schiffmacher, H ED. (2005). *Ilustraciones y Fotos del Museo de Amsterdam*. Editorial Taschen GMBH. Impreso en China.

Tim Mara. (2016). *Manual de serigrafía*. Ed: Blume

Tripaldi, A. (2004). *Identidades Juveniles en Cuenca*. Universidad del Azuay. Biblioteca de la Universidad del Azuay.



Vera, C. A. (2012). *Diseño de indumentaria urbana contemporánea aplicando*.

Obtenido de Universidad de Cuenca :

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/4509/1/tesis.pdf>

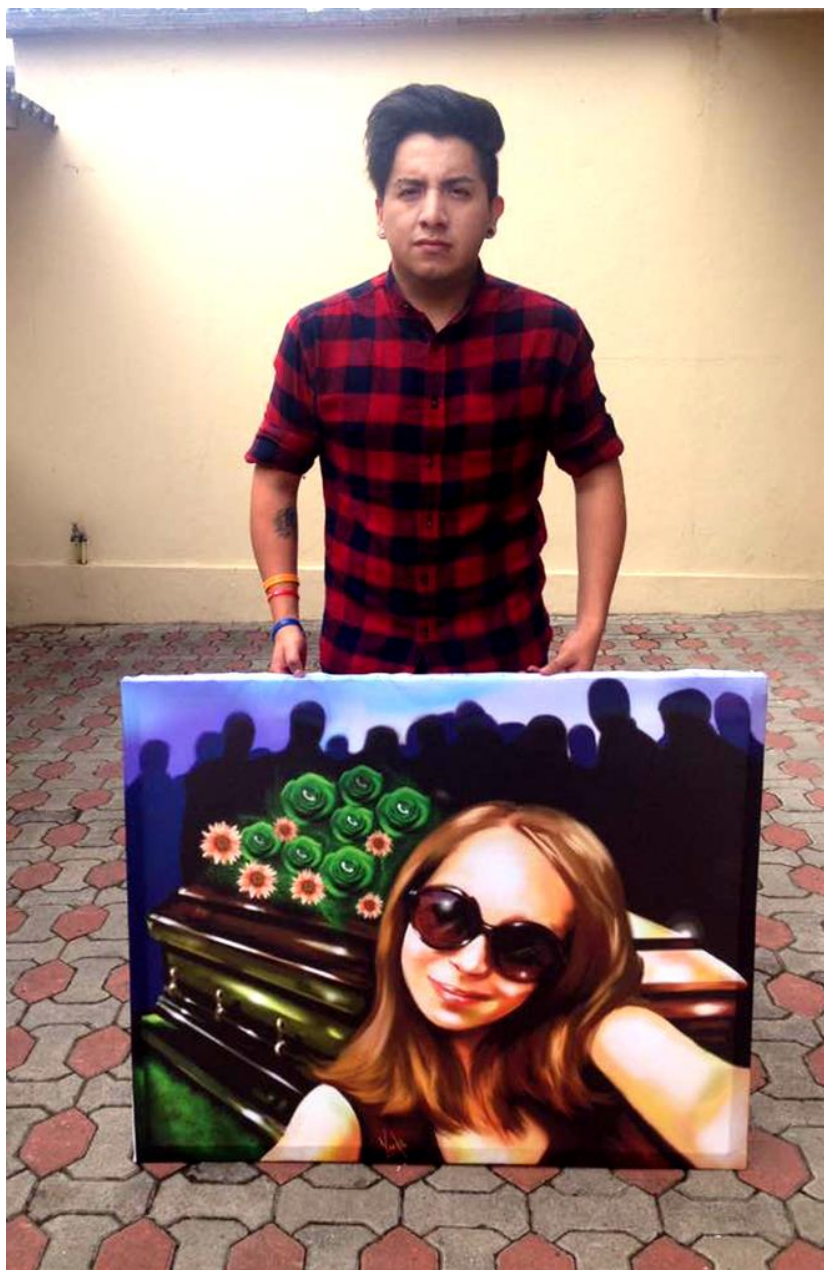
3Dtotal Publishing. (2015). *Guide to digital painting in photoshop*. Ed: Worcester.

ANEXOS



HUNDIDO EN EL MUNDO DE LAS REDES

Dimensiones 1,40 m de ancho por 97 cm de alto.



CULPA DE LAS REDES

Dimensiones 1m de ancho por 83 cm de alto.



CONDENADOS POR FACEBOOK

Dimensiones 1,40 m de ancho por 75 cm de alto.